LA MISE EN ABYME DANS L'ARCHITECTURE

Odile Allimann et Emilie Revaz

MISE EN GARDE

Pour mettre en parallèle la mise en abyme dans l'architecture avec la mise en abyme dans les arts, le pli du livre est utilisé comme un miroir entre les deux parties. Il s'estompe par endroit pour ne former qu'une seule définition, applicable dans tous les domaines.

Énoncé théorique de master

École Polytechnique Fédérale de Lausanne
Section architecture

Odile Allimann et Emilie Revaz
Sous la direction du professeur
Nicola Braghieri

Janvier 2015

Mise en bouche

Deux miroirs. Placés l'un en face de l'autre, ils se dupliquent et échangent leur reflet à l'infini.

Au Palais des glaces de la fête foraine, face à cette démultiplication sans fin des miroirs, vous êtes invités à déceler le vrai du faux afin de retrouvez votre chemin. Ce jeu spatial vous tient en état de ferveur. Allez-vous trouvez la sortie ou vous laissez perdre dans les abymes du labyrinthe ?

Ces architectures qui se dupliquent, se réfléchissent sont utilisées à plusieurs fins : illusion, jeu, mais également comme révélation de mécanismes. La mise en abyme dans l'architecture peut donc être utilisée comme moyen d'expression.

Dans cette partie, contrairement au domaine des arts, la mise en abyme n'a pas été traitée explicitement par les auteurs. Le but de ce travail est donc d'extraire les principes utilisés dans les arts pour les appliquer à l'architecture et pour en tirer des exemples qui sont des interprétations possibles de ce que la mise en abyme peut être.

Ces exemples architecturaux peuvent se consulter de deux façons : selon l'utilisation de la mise en abyme par rapport à cinq niveaux de gradation, ou selon cinq thèmes architecturaux dans lesquels ils sont catégorisés.

L'utilisation crescendo de la mise en abyme suit l'ordre des pages. Elle commence par des oeuvres qui sont de simples réflexions d'elles-mêmes ou d'un élément existant, passant par des manifestes de la présence de l'auteur, puis de celle du spectateur. Celui-ci est parfois considéré comme un joueur et est alors pleinement actif, c'est là où la mise en abyme est un jeu dans l'architecture. Enfin, l'utilisation de la mise en abyme est à son apogée lorsqu'elle libère l'oeuvre de ses limites pour que celle-ci devienne un rêve, un espace infini.

Les cinq thèmes dans lesquels sont répertoriées les oeuvres sont ceux dans lesquels la mise en abyme peut être utilisée. Échelles, intra-muros, langage de la construction, limites ou encore illusions, ce sont ces thèmes auxquels vous pouvez

vous rattachez si vous décidez de ne pas suivre l'ordre des pages et de jouer librement avec l'histoire. Alors cher lecteur, quel chemin allez-vous choisir ?

Premier niveau : Mise en reflet

Le premier niveau de la mise en abyme dans l'architecture parle d'une réflexion simple, soit de l'oeuvre elle-même, soit de ce qui a déjà été fait précédemment.

La réflexion simple de l'oeuvre se traduit en premier lieu par un microcosme qui réfléchit son macrocosme ou vice versa. Par exemple, dans le cas du macrocosme, c'est la ville qui se réfléchit à des échelles différentes. Dans le cas du microcosme, c'est une partie ou un espace du bâtiment qui fait référence à une autre partie ou un autre espace plus grand dans lequel il serait contenu.

Parfois, c'est l'intérieur qui réfléchit l'extérieur afin de capturer une partie de son contexte et de l'adapter à une échelle plus petite. Dans d'autres cas, la réflexion à l'intérieur de l'oeuvre est utilisée pour se libérer de son contexte. La question des échelles est ici cruciale : « Vu de l'extérieur, c'est [l'édifice] un monument, un objet qui domine la nature, mais son espace intérieur proportionné à l'échelle humaine redevient le grand atrium de la maison. »[1] Comme André Gide le disait à propos de « l'échelle des personnages » dans la littérature, la réflexion à échelle humaine en architecture devient donc un moyen de compréhension de l'oeuvre.

Un autre moyen de réflexion simple concerne le langage de la construction qui fait référence à des architectures fondatrices, telles que l'architecture antique. Ces architectures, qui deviennent des références primordiales au fil du temps, elles sont réutilisées et transformées avec leur époque. Par exemple, le classicisme reprend le langage antique sans en imiter sa nature tectonique : dans la frise du temple grec, le triglyphe correspond à la tête de poutre qui soutient la toiture, mais lorsque le classicisme reprend ce principe, le triglyphe ne devient que décoration.

Un exemple de mise en abyme brute du temple grec se retrouve bien évidemment dans la cabane de Laugier : « Elle renfermait en germe la rationalité : la colonne était réduite à un poteau cylindrique, le fronton à un triangle dressé; elle portait en germe une architecture qui, une fois dépouillée de

1 Annabelle d'Huart, *Ricardo Boffil, Taller de Arquitectura, Los espacios de Abraxas : el palacio – el teatro – el arco*, Equerre, Paris, 1981, p.15

toute expression décorative et plastique, une architecture qui, une fois les troncs d'arbres équarris, n'était plus qu'une affaire de géométrie dans l'espace. »[1]

Le classicisme qui se fonde sur la grammaire antique est une langue dont les éléments architecturaux en composent le vocabulaire. « Et tout cela - proportions, symétrie et harmonie - donne naissance à un vocabulaire formel : portes-fenêtres, colonnes, escaliers frontons, socles etc... sont des signes qui se développent, comme dans la linguistique, de façon inhérente à la discipline de l'Architecture. Telle est la raison d'être aujourd'hui de ce que j'appelle l'architecture classique. »[2]

Avec l'apparition de l'industrialisation et de la technologie, les architectes du mouvement moderne, au début du vingtième siècle, ont dû réinterpréter cette langue en l'adaptant à leur époque. Ils se sont alors efforcés de revenir à une vérité constructive qu'ils veulent rendre intelligible. Le procédé de mises en abyme du classicisme leur permet d'atteindre ce but et de réaliser des oeuvres qui expriment la tectonique.

Ainsi, cher lecteur, les exemples de ces premiers aspects de la mise en abyme décrits ci-dessus sont ceux que vous pouvez découvrir dans les pages suivantes.

1 John Summerson, *Le langage de l'architecture classique*, L'Equerre, Paris, 1981, p.107

2 Annabelle d'Huart, *Ricardo Boffil, Taller de Arquitectura, Los espacios de Abraxas : el palacio – el teatro – el arco*, Equerre, Paris, 1981, p.16

Architecture et échelles 1.

Aldo Rossi - L'architettura della città

Italie, 1966

En considérant l'architecture à grande échelle, on s'interroge inévitablement sur la position qu'occupe la ville quant à la mise en abyme. En effet, la ville peut être considérée comme une œuvre architecturale à part entière, jamais finie et évoluant au fil du temps. Elle se mesure à l'échelle d'une civilisation, d'un peuple. Mais comment cette œuvre se mesure-t-elle à l'échelle humaine, à l'échelle de nous-mêmes, les personnages de la cité ?

Selon Aldo Rossi, dans *L'architecture de la ville*, on peut considérer la maison comme une mise en abyme de la ville, dans le sens ou elle agit comme le miroir d'une culture liée à la ville.

« La forme adoptée par les types d'édifices résidentiels, leurs caractéristiques typologiques, sont étroitement liées à la forme urbaine.
Cependant la maison, qui représente le mode de vie concret d'un peuple, la manifestation ponctuelle d'une culture, se modifie très lentement. »[1]

Ainsi, la morphologie de la ville se reflète dans la typologie de la maison. En étudiant la résidence, on peut comprendre le fonctionnement d'une ville et vice versa. Ce rapport intime entre le contenant et le contenu confirme que la maison peut se traduire comme une mise en abyme de la ville, et tous deux sont le reflet d'une civilisation à une échelle différente.

Plus précisément, Aldo Rossi ajoute que dans la Rome antique, l'*insula*, qui correspond de nos jours à un immeuble d'habitat collectif, « est presque un résumé de la ville dans ses divisions mêmes et dans son évolution ; le mélange social y est plus important qu'on ne le croit généralement. Comme dans les maisons construites à Paris après 1850, la différenciation sociale se fait suivant l'étage. »[2]

1 Aldo Rossi, *L'architecture de la ville*, Infolio, Gollion, 2001, p.85
2 *Ibid.*, p.85

Son premier propos au sujet de la résidence est donc nuancé par l'apport de la notion d'habitat collectif. En effet, la ville étant une constante articulation d'espaces privés et d'espaces publics, l'habitat collectif en est un meilleur reflet. Ceci nous amène à l'illustration de la couverture de *La Vie mode d'emploi* de Georges Perec : cette habitation collective résume tous les niveaux sociaux qui existaient à Paris à cette époque-là. En passant par exemple de l'étage de la noblesse, puis par celui des bourgeois modestes pour se terminer par celui des artistes ou des bonnes.

La notion de collectivité est donc cruciale dans la représentation de la ville à une petite échelle :

« Vous pouvez faire n'importe quelle réduction de la réalité urbaine, vous arriverez toujours à l'aspect collectif ; l'aspect collectif semble constituer l'origine ou la finalité de la ville. »[1]

Qu'en est-il alors de la place publique ? Peut-on aussi la considérer comme une mise en abyme de la ville ? Lorsqu'Aldo Rossi parle du Forum romain, ancêtre de l'espace collectif, dans *L'architecture de la ville*, il le considère également comme un résumé de la ville :

« Il résume Rome et il est une partie de Rome, il est l'ensemble de ses monuments mais son individualité est plus forte que chacun de ces monuments. »[2]

On peut alors supposer que la place publique est également une réduction de la ville qui représente l'aspect collectif d'un peuple. Mais cette fois-ci, cette mise en abyme de la ville est à une échelle plus grande que la résidence, elle se situerait donc à un niveau intermédiaire entre la ville et la résidence.

Jacques Lévy, dans son film *Urbanité/s*, confirme la théorie que l'espace public est une mise en abyme de la ville, et il ajoute que celui-ci sert de mesure au fonctionnement d'une société,

1 Aldo Rossi, *L'architecture de la ville*, Infolio, Gollion, 2001, p.106
2 *Ibid.*, p.165

qui ne peut se comprendre qu'à une échelle plus grande :

« Un espace public est un résumé de la ville où, dans le pur concept, toute la diversité de la ville peut se retrouver. Un espace public articule plusieurs échelles : la sienne propre, un tout petit morceau de ville, mais aussi celle de l'espace qui sert de référence pour apprécier son niveau de diversité. Au-delà, c'est aussi la capacité de cette société urbaine à accueillir des échelons encore plus vastes, jusqu'au monde, que mesurera l'espace public le plus banal. »[1]

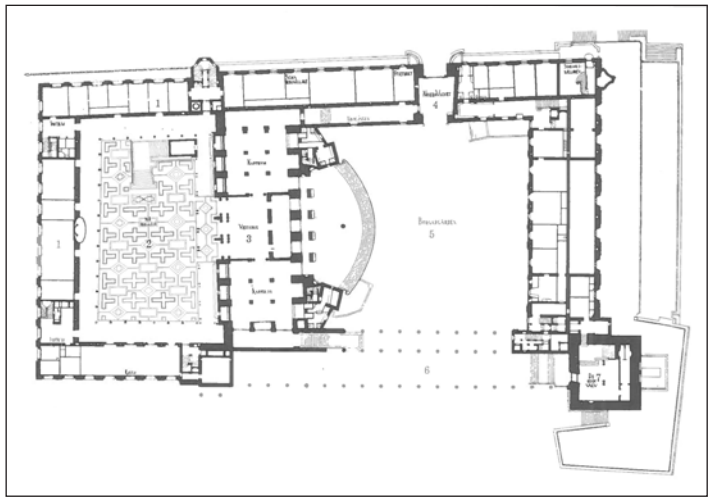
L'espace réduit de la ville est donc utilisé non seulement pour la rendre intelligible, mais également pour en articuler ses parties selon diverses échelles.

De plus, ces différentes échelles nous permettent de percevoir et de comprendre la ville différemment : de manière continue lorsqu'on la regarde de loin, et de manière discontinue lorsqu'on se trouve à l'intérieur de celle-ci et qu'on la voit de près. Pierre André Louis, dans *Le labyrinthe et le mégaron*, la compare à un morceau de bois :

« La notion d'échelle intervient alors. [...] Pour voir le morceau de bois, nous avons besoin de sa continuité apparente à une certaine échelle. Par contre, pour comprendre sa structure, pour comprendre comment il est fait, nous avons besoin de voir la discontinuité des éléments qui le composent. »[2]

1 Jacques Lévy, *Urbanité/s, Chapitre 5 - Soudain l'espace public*, Chôros, 2013, 39e minute

2 Pierre André Louis, *Le labyrinthe et le mégaron, L'architecture et ses deux natures*, Mardaga, Sprimont, 2003, p.119



Plan de l'*Hôtel de Ville de Stockholm*, rez-de-chaussée.

Architecture intra-muros 1.

Ragnar Östberg - L'Hôtel de Ville de Stockholm

1911-1923

L'Hôtel de Ville de Stockholm consiste en une séquence d'éléments majestueux dont chaque partie a été dessinée pour la fonction publique. Tous les éléments possèdent donc des dimensions telles qu'ils entrent en dialogue avec la ville elle-même.

De la rue en passant par la cour, le portique, le jardin et la place qui consiste en une vaste terrasse, les espaces se juxtaposent et se connectent entre eux. Extérieur et intérieur se confondent au fur et à mesure que l'on pénètre dans le bâtiment. En effet, le premier espace où le visiteur accède est une vaste cour extérieure, fermée sur ses quatre côtés. Bien qu'elle soit à ciel ouvert, la hauteur des façades, le fait qu'on y entre par une porte ou en traversant un portique ainsi que le soin avec lequel cet espace a été dessiné représentent le premier stade de cette confusion.

Dans un deuxième temps, le spectateur est invité à gravir les marches de la cour et à traverser le vestibule afin de pénétrer dans l'immense hall intérieur, coeur même du bâtiment. Cette fois-ci l'espace est intérieur, mais certains éléments peuvent une nouvelle fois troubler le visiteur. C'est-à-dire que puisque

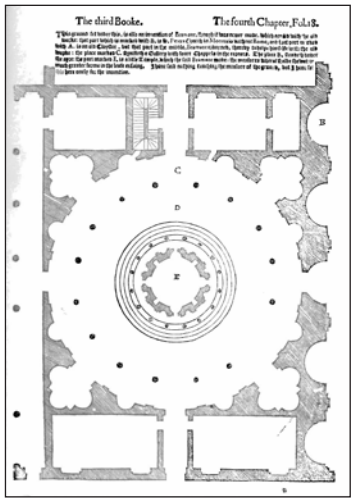
Grand hall intérieur.

les hauts murs qui encadrent le hall utilisent le même langage que ceux de la cour, le spectateur peut ici s'imaginer être également à l'extérieur du bâtiment. Le portique, présent auparavant sur une seule des faces du rectangle, est ici repris et réinterprété sur les quatre faces de cet intérieur. Ces éléments interrogent sans doute la curiosité des visiteurs les plus vifs, bien que d'autres composants y jouent également un rôle.

La partie la plus important qui participe à cette confusion générale est sans aucun doute composée par les fenêtres en partie haute des murs. Celles-ci sont soulignées d'un côté par des corniches précisément découpées et de l'autre par des avant-toits. Cette composition imite l'architecture traditionnelle extérieure en la déplaçant à l'intérieur d'un bâtiment. Grâce à ses vastes fenêtres placées très haut dans la construction, la lumière naturelle qui éclaire le bâtiment possède un angle d'incidence comparable à celui du soleil. L'effet de confusion entre intérieur et extérieur est donc encore renforcé. De plus, le toit semble aérien, presque détaché des murs puisqu'il ne s'appuie sur ces derniers que par l'intermédiaire de minces poteaux qui rythment les hautes ouvertures. Tout est donc ici mis en scène afin que le spectateur remette en question la nature même de l'endroit.

En jouant avec les repères traditionnels, Östberg fait ici remettre en question au spectateur la base même de l'architecture. S'agit-il d'un intérieur-extérieur ou d'un

extérieur-intérieur, la question est posée. Il utilise les lieux communs de l'architecture pour avoir un meilleur impact sur le visiteur. L'architecte n'a peut-être pas conscience de la mise en question que son bâtiment provoque. Il est par contre tout à fait conscient des références qu'il utilise et réinterprète.



Plan idéal du *Tempietto* et de sa cour, dessiné par Serlio.

Architecture intra-muros 2.

Donato Bramante - Tempietto di San Pietro in Montorio

Rome, 1502

Perché au sommet d'un petit mont à Rome, un joyau brille au milieu du cloître de l'*Eglise San Pietro in Montorio*. Le *Tempietto* de Bramante, tombe commémorative de l'endroit supposé de la crucifixion de Saint-Pierre et ajouté à l'église vers 1502, est un petit monument à l'intérieur d'un autre. Sa forme ronde idéale est comme une réduction géométrique de la cour que Bramante aurait souhaitée circulaire, comme le montre le plan de Serlio dans son traité sur l'architecture.

Bramante a surmonté ici avec brio la difficulté de travailler à une si petite échelle en respectant les proportions antiques du temple. Cette réduction du monument à une échelle humaine permet à l'œil du spectateur de contempler l'entier du bâtiment sans devoir prendre du recul, ce qui aurait été impossible en raison des dimensions étroites de la cour. Avec une attention particulière donnée à la perspective, Bramante a utilisé des constructions mathématiques sous-jacentes et des géométries pures afin de renvoyer à l'idée divine. Cette réduction à une forme parfaite aurait été difficile dans un contexte urbain irrégulier. Ainsi, le fait que le temple se trouve dans un espace introverti coupé du monde permet, par l'utilisation de la forme ronde, de lui fournir une infinité de

faces qui ne se préoccupent d'aucun contexte environnant. Il représente l'idéal des plans centraux de la Renaissance, élevé dans la troisième dimension et contrôlé dans l'espace grâce à la perspective à profondeur réduite.

Cette mise en abyme, dans le sens où l'objet sacré se trouve à l'intérieur d'un autre objet sacré, permet grâce à sa simplification, à son style épuré, d'exprimer l'essentiel d'un bâtiment religieux. Un socle de trois marche, un portique de seize colonnes toscanes, une petite coupole, chaque élément architectural est réduit à son essentiel constructif et symbolique. De plus, l'ornementation minimale permet un équilibre entre simplicité et richesse. Ainsi, cette mise en abyme est comme un cœur de l'église, comme un trésor caché qui exprime sa richesse par sa perfection géométrique libérée des contraintes extérieures.

Turbinenhalle.

Architecture et langage de la construction 1.

Peter Behrens - Turbinenhalle

Berlin, 1908

Les architectes innovateurs du vingtième siècle ont dû chercher un moyen de se détacher du classicisme tout en conservant la tradition de son langage. La disparition des ordres marque alors un tournant dans l'expression constructive de la façade principalement.

La *Turbinenhalle* de Berlin, construite au début du vingtième siècle, est l'un des nombreux exemples du langage classique réinterprété. On peut alors dire qu'il s'agit d'une mise en abyme du langage du temple grec : son fronton, sa colonnade, les joints rustiques de sa maçonnerie agissent comme un miroir qui reflète l'histoire en l'adaptant à son époque. C'est le moyen que l'architecte a utilisé afin de donner une noblesse au bâtiment de fonction purement industrielle. Cette mise en abyme permet ici de réinterpréter les symboles de l'architecture antique : le portique du temple devient une grande verrière sous un fronton monumental qui s'adapte à la forme du toit, et la colonnade des façades latérales se transforme en structure métallique rythmée et puissante. Les fenêtres inclinées et mises en retrait accentuent par leur effet d'ombre le relief des ses colonnes réinterprétées.

Behrens a ainsi trouvé une subtile manière de combiner le

langage classique aux nouvelles contraintes économiques imposées par l'utilisation d'une structure en acier. Il inscrit son bâtiment comme élément-clé du Mouvement Moderne, tout comme le fait Auguste Perret en France avec l'utilisation du béton comme réinterprétation du langage classique.

La mise en abyme dans l'architecture est donc utilisée ici pour retranscrire les sources historiques dans un nouveau langage afin de rendre un aspect monumental à un bâtiment purement fonctionnel. De plus, elle est une figure rhétorique qui permet de refléter et rendre intelligibles les architectures fondatrices du temple grec.

« AU DELÀ DES FORMES QU'ELLE PEUT PRENDRE, LA MISE EN ABYME RESTE AVANT TOUT L'ÉLÉMENT CHARNIÈRE D'UNE COMPOSITION MIROITANTE ET CRISTALLINE, CAPABLE D'ÉCLAIRER, SELON LE VŒU DE GIDE « TOUTES LES PROPORTIONS DE L'ENSEMBLE[...]. » »

Valérie Michelet Jacquod, *Le Roman symboliste : un art de l'«extrême conscience»*

Palais de Justice de Göteborg.

Architecture et langage de la construction 2.

Gunnar Asplund - Palais de justice de Göteborg

1913-1936

L'agrandissement du *Palais de justice de Göteborg* par Gunnar Asplund est une autre manifestation de la mise en abyme en tant que figure rhétorique de la tradition du classicisme. Après avoir gagné le concours en 1913, Asplund propose diverses variantes pour la nouvelle aile du palais : d'abord un nouveau volume qui reprend exactement le style du bâtiment original datant de 1672, puis une prolongation qui ne montre aucune coupure entre ancien et nouveau, toujours dans le même style classique. Enfin, dans sa dernière version de 1936, Asplund propose une toute nouvelle version moderniste, qui fait abstraction de l'ordre classique pour le transformer en une nouvelle grille constructive qui reprend le rythme des travées et la véritable hauteur des planchers de chaque étage. Cette réinterprétation moderniste va également être utilisée pour le grand atrium à l'intérieur.

La mise en abyme du langage classique permet une transformation de la monumentalité en une vérité structurelle. En effet, la grille saillante reprend l'idée des colonnes et des pilastres, tout en correspondant à la structure métallique sous-jacente, et chaque plancher est montré en façade. Les fenêtres appuient encore plus ce nouveau langage moderniste

de la façade. Elles s'élargissent et se décentralisent de la travée, comme pour affirmer leur appartenance au bâtiment principal. Ce respect du rythme des travées et des ouvertures ne correspond pas à l'intérieur du bâtiment. Néanmoins, Asplund affirme le programme particulier qui se situe au premier étage en lui attribuant davantage d'ouvertures en façade, qui affirment leur propre géométrie.

On peut alors considérer cette nouvelle aile comme une double mise en abyme : elle miroite l'expression du bâtiment auquel elle se rattache de façon moderne, et lui-même reprend le langage du classicisme gréco-romain. L'enjeu est d'autant plus grand ici, étant donné que la nouvelle aile du bâtiment est directement visible dans la prolongation du palais qui, lui, a été conçu dans la lignée de la régularité de son époque et qui est donc un objet fini et symétrique. Asplund réussit alors à prolonger l'œuvre – le palais – en la mettant en abyme afin d'expliquer ses mécanismes constructifs dans une vision plus moderne et rationnelle, comme s'il offrait au spectateur un aperçu des coulisses. De cette manière, cette mise en abyme miroitante permet d' « ouvrir » cette œuvre qui se voulait déjà finie et complète.

Jardin principal de *La Villa Noailles*.

Architecture et limites 1.

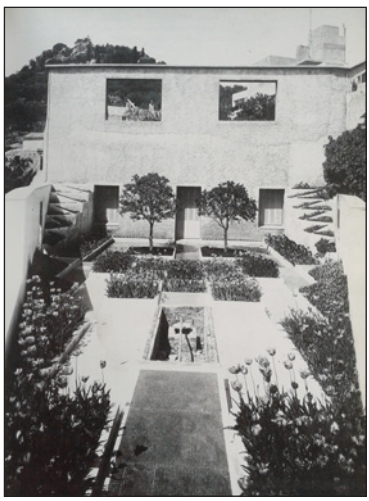
Robert Mallet-Stevens - La Villa Noailles

Hyères, 1923-1925

Mallet-Stevens a travaillé pendant de nombreuses années comme décorateur de films, aux côtés de Marcel l'Herbier entre autres. De cette période il retient l'esthétique d'un art machiniste dans lequel il puisera à plusieurs reprises pour ses projets architecturaux.

Dans le projet de *La Villa Noailles*, il a dessiné une vaste demeure pour un couple d'aristocrates, Charles et Marie-Laure de Noailles, à Hyères. Les parties de cette habitation les plus parlantes, du point de vue de la mise en abyme, sont les jardins.

Le plus grand de ces jardins, qui est la terrasse principale de la bâtisse, est délimité par un mur de plus de deux mètres de haut. Celui-ci est percé de larges fenêtres, offrant des vues sur la vallée aux visiteurs. Bien sûr, ce type de fenêtre n'est pas sans rappeler *La Villa Savoye* à Poissy, de Le Corbusier, où sur le toit terrasse, l'architecte utilise ce même genre de langage. On peut également y voir un rapport avec le tableau *Le Jardin de Paradis*, dont cette construction récupère les codes. Comme dans ce dernier exemple, on a à faire ici à un jardin clos, simulacre d'un monde qui s'auto-suffit, comme le reflet du paradis perdu. La présence d'arbres fruitiers renforce



Jardin de Guévrékian.

d'ailleurs cette vision puisqu'elle fait référence à un lieu commun, reflétant une nouvelle fois l'idée d'Éden.

Le deuxième jardin est conçu par Gabriel Guévrékian. Il est de forme triangulaire et se situe un étage en-dessous du jardin principal. Certaines fenêtres de ce dernier donnent d'ailleurs directement dessus, cadrant par deux fois le jardin cubiste.

« Dans une volonté de monde, microcosme, Guévrékian prévoit de refermer le triangle »[1]. Il s'agit donc d'un espace consciemment clos, reflet miniaturisé du monde réel. Il est enchâssé au jardin supérieur, de par sa position ainsi que de par la présence des deux fenêtres entre les deux. Un troisième niveau est identifiable, soit celui de l'extérieur, vaste espace dans lequel s'inscrivent les deux jardins, en tant que macrocosme dans lequel se développent les plus petits espaces.

Le thème du jardin formule donc une tentative d'image imparfaite du paradis, jardin idéal et référence de tous les autres. Dans le cas du jardin clos, il s'agit également d'une idée de monde fini et autarcique, microcosme parfait contenu par un macrocosme plus vaste dont on devine la présence.

1 Cécile Briolle, Agnès Fuzibet et Gérard Monnier, *Mallet-Stevens - La Villa Noailles*, Editions Parenthèses, Marseille, 1990, p. 62

Comme dans toute utopie, il y a un lien avec le rêve aisément visible. Bien sûr il ne s'agit ici que d'une portion de réalité limitée, mise en abyme de quelque chose de plus large. Le fait que cette réalité soit idéalisée, rendue parfaite, rajoute au côté onirique de l'objet. Se promener dans ce jardin est une expérience réservée à quelques privilégiés qui auront pu franchir la muraille qui la cerne. Seuls eux pourront observer à travers les cadrages sélectionnés le reste du monde. Il y a donc quelque chose d'élitiste et de rêvé à pouvoir expérimenter cet espace.

Deuxième niveau : Mise en présence

La mise en abyme agit comme le miroir d'une architecture déjà présente. Elle en révèle certains mécanismes sous-jacents ou elle amplifie une partie d'elle-même que l'architecte veut mettre en avant. Ceci pose la question de ce qui a été fait consciemment ou non. Si le projet architectural est « conscient » de son langage, c'est grâce au travail de l'auteur. Il est le premier personnage de son oeuvre.

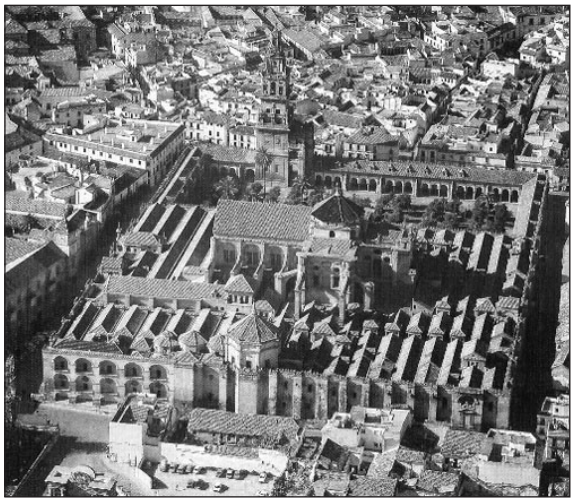
L'approche de la mise en abyme qui va donc suivre concerne la position de l'architecte quant à sa réalisation, son oeuvre. Dans le domaine des arts, l'auteur s'interroge et prend conscience de lui-même lorsqu'il réalise ses oeuvres. Il veut se rendre présent et n'hésite donc pas à s'y inclure. La mise en abyme lui permet de réaliser cela de manière tout-à-fait subtile : il se peint dans son atelier ou il se transforme en personnage dans ses écrits. Mais comment l'architecte peut-il se rendre présent dans son projet ?

Souvent, des rois ou des personnages politiques ont voulu laisser leur trace dans l'histoire en faisant modifier un projet existant à leur façon. L'architecture qu'ils imposent est une sorte de mise en abyme de la première puisqu'elle imite l'existant. L'oeuvre se complète et se modifie avec le temps par l'intermédiaire de ses commanditaires.

De plus, l'architecte qui théorise sur sa propre vision de l'architecture, qui réinterprète totalement des notions fondamentales ou qui la réinvente différemment, peut être vu comme un auteur. Celui-ci se rend présent dans ses oeuvres qui deviennent alors des manifestes de sa vision.

Dans l'un des plafonds du Palais ducal de Mantoue, *on retrouve le plan d'un labyrinthe. C'est ici l'exemple d'une mise en abyme qui parle de son auteur. « L'enchevêtrement du labyrinthe grimpe en jeu très subtils jusqu'aux plafonds des palais. »[1] Il s'agit ici pour le duc de rappeler un événement de son passé, lorsqu'il fut fait prisonnier d'un labyrinthe et qu'il réussit à en échapper. Ce plafond est donc le miroir d'un élément biographique du commanditaire, il est un reflet de son histoire.*

1 Paolo Santarcangeli, *Le livre des labyrinthes, Histoire d'un mythe et d'un symbole*, Gallimard, Paris, 1967, p. 324



Vue aérienne de *La Mezquita*.

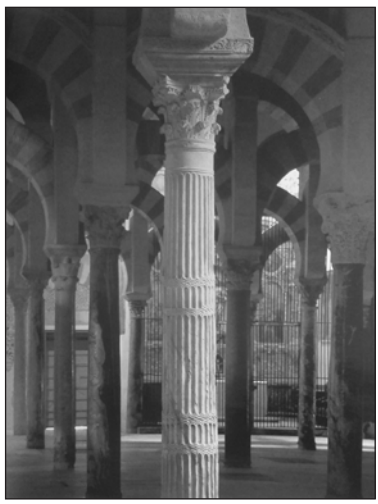
Architecture et langage de la construction 3.

La Mezquita de Cordoba

785-1763

Ce bâtiment est unique de par son histoire et de par ce qu'il représente symboliquement. Il est la seule mosquée encore présente sur le sol espagnol aujourd'hui, témoin du passé islamique de ce pays. Cet édifice a été construit de façon successive, chaque grand dignitaire cordouan venant à son tour y ajouter son intervention tout en veillant à maintenir l'ensemble cohérent. Au fur et à mesure de sa construction, les agrandissements successifs se greffent à l'existant, donnant à celui-ci une dimension plus vaste, dialoguant avec lui en poursuivant le jeu de ses alignements, participant à son enrichissement architectural. Chaque nouvelle étape prend en compte les règles du bâtiment global pour ensuite les suivre ou non, de façon consciente. Cette architecture se reflète en elle-même, chaque ajout étant l'image plus ou moins fidèle d'un élément existant. Elle agit donc comme un miroir-transformant, son langage n'étant pas tout à fait identique au langage d'origine. En effet, chaque nouveau dynaste complète le bâtiment tout en y ajoutant son empreinte, d'où la transformation de l'image à chaque nouvelle ère.

La chronologie des lieux est donc très riche. Selon les découvertes faites sur les lieux, l'endroit a tout d'abord été choisi par les romains afin d'y élever un temple à Janus.

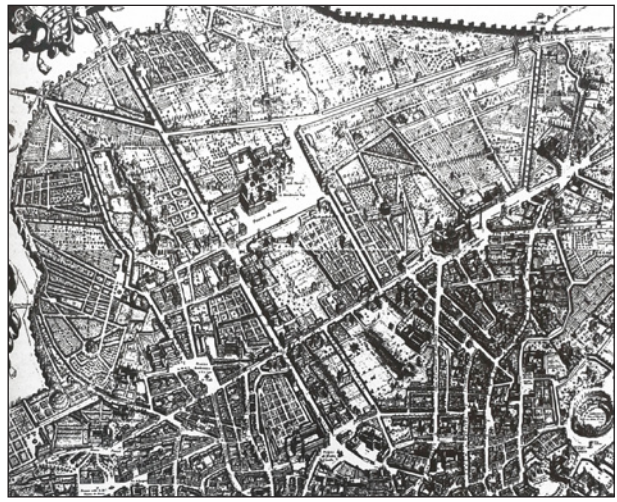


Hétérogénéité des colonnes dans la mosquée.

Ensuite, c'est une église visigothe qui l'a remplacé, dédiée à Saint Vincent dès 785. Puis, après l'invasion musulmane, la mosquée cordouanne qui existe encore aujourd'hui émergea de terre. Elle fut agrandie de façon notable à trois reprises. En 1236, après la reconquête de l'Espagne par les catholiques, la mosquée fut consacrée comme cathédrale et une adaptation devint nécessaire d'un point de vue architectural. C'est pourquoi on y ajouta un autel et plusieurs années plus tard, on démonta un rectangle de quatre rangées sur trois arcades afin de venir placer une nef gothique au coeur de l'ensemble. C'est ainsi qu'ont eu lieu en 1763 les dernières modifications et restaurations, peu après le tremblement de terre de Lisbonne.

C'est de cette chronologie quelque peu torturée que résulte cet ensemble mis en abyme, dont chaque partie interagit avec le tout. Chaque colonnade ajoutée lors des agrandissements successifs n'est que le reflet d'une des colonnades d'origine, bien que l'on puisse clairement voir l'adjonction. En effet, les fûts des colonnes ne sont pas travaillés de la même façon, ni même réalisés dans le même matériau.

Les différents auteurs ont donc tous laissés une nouvelle trace s'inspirant de la première, puis en y ajoutant leur pièce tout en dialoguant avec l'existant, l'enrichissant et le reflétant. C'est une seule même oeuvre mise en abyme par une multitude d'auteurs ou de commanditaires.



Plan de la ville de Rome en 1676, dessiné par J.B. Falda

Architecture et échelles 2.

La Ville de Rome de Jules II à Sixte Quint

1471-1590

Lorsque Jules II devient pape, la ville de Rome ne recouvre encore qu'une petite partie de la ville médiévale et son développement est retardé par les conflits de l'aristocratie locale. Les différents papes qui vont alors se succéder à la tête de l'Église et vont tous vouloir marquer leur passage non plus seulement en se faisant construire de belles demeures, mais surtout en agissant à l'échelle de la ville. « L'unité d'intervention accroît sa taille : rectification locale, grand tracé à l'échelle d'un morceau de ville, puis mise en ordre du territoire. »[1] On parle alors enfin de territoire, commençant à imaginer les tracés urbains dans leur ensemble et non plus en les laissant se dessiner d'eux-mêmes, en fonction des constructions nouvelles. Étant donné que l'on travaille à une échelle nouvelle pour l'époque, on va se référer à des échelles plus petites et donc bien maîtrisées afin de travailler la ville. On va également utiliser des éléments d'autres domaines, comme l'écrit Jean Castex :

« Une nouvelle dimension se révèle, celle d'un territoire prêt à verser dans l'urbain et qui reçoit ses leçons de l'art des jardins et du système des villas qui parviennent,

1 Jean Castex, *Renaissance, baroque et classicisme, Histoire de l'architecture 1420-1720*, Editions de la Villette, 2004, p.207

À UNE ÉCHELLE CROISSANTE, À ORDONNER LA CAMPAGNE. »[1]

Il s'agit donc ici de refléter des systèmes connus à l'intérieur même de la ville, afin de travailler le territoire pour l'améliorer et le rendre viable. Bien sûr, des adaptations de ces systèmes seront nécessaires. Il ne s'agit pas simplement de changer leur échelle avant d'utiliser leur image, mais également de les transformer pour qu'ils puissent opérer. En effet, la ville n'est pas, comme l'est la villa, un espace clos ou statique. « La ville est un espace cinétique où l'on se déplace librement. »[2] Le réseau viaire est donc primordial dans la réflexion de cet ensemble.

Rome va ainsi changer de visage en un peu plus d'un siècle, avec l'apparition de rues rectilignes et parallèles, d'un trident menant à la *Piazza del Poppolo*, ainsi que de multiples places publiques où s'érigent fontaines et obélisques, qui seront des véritables points de repères au milieu du labyrinthe des rues. L'espace public n'est plus alors l'espace résiduel entre constructions et bâtiments publics. Il est réfléchi et « défini avec rigueur par les hauts murs chaque fois qu'il n'y a pas de bâtiments à l'alignement. »[3] L'espace public est donc un espace en partie clos et en partie ouvert, qui appartient à une structure plus large, une structure à l'échelle de la ville, comme le relève très justement Pierre André Louis :

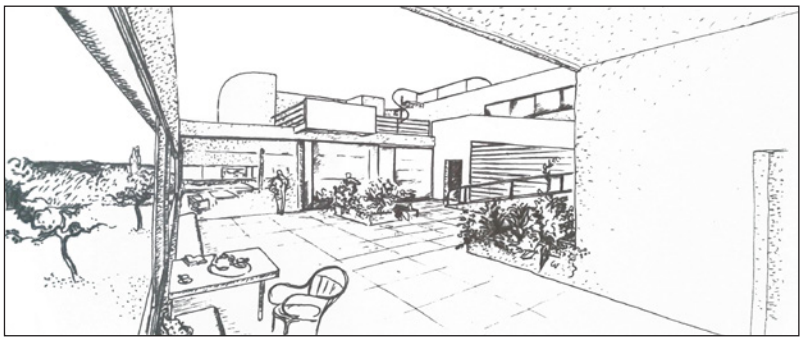
« DE CE FAIT, L'ESPACE PUBLIC SUPPOSE UN JEU DE CLÔTURE ET D'OUVERTURE, À PARTIR DE QUOI L'INTÉRIEUR CONSTITUTIF D'UN LIEU EST RELIÉ À L'EXTÉRIEUR, PERMETTANT UNE INCITATION À UNE COMMUNICATION ÉLARGIE. EN OUTRE, LE PLAN DE L'ENSEMBLE DE LA VILLE PEUT ÊTRE STRUCTURÉ ET LISIBLE RAPIDEMENT COMME DANS LA VILLE EN DAMIER. DANS D'AUTRES CAS, IL S'EST COMPOSÉ PLUS SIMPLEMENT EN FONCTION DES PROBLÈMES À RÉSOUDRE. LA VILLE ALORS APPARAÎT COMME UN LABYRINTHE. »[4]

1 Jean Castex, *Renaissance, baroque et clacissisme, Histoire de l'architecture 1420-1720*, Editions de la Vilette, 2004, p.214
2 Pierre André Louis, *Le labyrinthe et le mégaron - L'architecture et ses deux natures*, Mardaga, Sprimont, 2003, p.7
3 *Ibid.* note 1, p.215
4 *Ibid.* note 2, p.10

« LA LITTÉRATURE POTENTIELLE SERAIT DONC CELLE QUI ATTEND UN LECTEUR, QUI L'ESPÈRE, QUI A BESOIN DE LUI POUR SE RÉALISER PLEINEMENT. [...] LE PREMIER POSTULAT DE LA POTENTIALITÉ, C'EST LE SECRET, LE DESSOUS DES APPARENCES, ET L'ENCOURAGEMENT À LA DÉCOUVERTE. »

OULIPO, *Atlas de littérature potentielle*

« L'*ARCHITECTURE* POTENTIELLE SERAIT DONC CELLE QUI ATTEND UN *VISITEUR*, QUI L'ESPÈRE, QUI A BESOIN DE LUI POUR SE RÉALISER PLEINEMENT. [...] LE PREMIER POSTULAT DE LA POTENTIALITÉ, C'EST LE SECRET, LE DESSOUS DES APPARENCES, ET L'ENCOURAGEMENT À LA DÉCOUVERTE. »



Croquis toit-terrasse, Villa Savoye.

Architecture et construction 4.

Le Corbusier - La Villa Savoye

Poissy, 1928-1931

Le Corbusier fait partie de ces architectes qui ont longuement écrit sur leur propre réflexion architecturale. Il était important pour lui de laisser une trace de ses questionnements, des archives complètes de ses oeuvres réalisées et non-réalisées. Il a donc écrit de multiples ouvrages et illustré par de nombreux croquis son propos. L'ensemble de ce travail représente donc un indice primordial à la bonne compréhension de son oeuvre.

Il s'agit, pour Le Corbusier, d'offrir des clés de lecture de ses bâtiments au visiteur averti, de lui montrer les rouages de sa réflexion. Il devient possible pour le spectateur d'apprécier l'envers du décor. La théorie de l'architecture devient, grâce à lui, une sorte de précis de la mécanique de l'architecture moderne. Cette forme de mise en abyme intervient donc très tôt, présente dans le processus de travail même qu'utilise cet architecte.

Au fur et à mesure de sa réflexion, Le Corbusier met en place une série de points cruciaux qui définissent l'architecture moderne et qu'il développera à travers un grand nombre de ses projets. Ces cinq points sont appliqués littéralement dans *La Villa Savoye* à Poissy, l'un de ses bâtiments les plus connus. Elle est donc un manifeste de ses théories, regroupant

à la fois pilotis, fenêtres horizontales, toit terrasse, plan libre et façade libre.

Par cette utilisation récurrente d'éléments précis, Le Corbusier se créé un véritable langage architectural qui permet au spectateur de reconnaître au premier coup d'oeil les bâtiments qui composent son portfolio. Plus qu'avec n'importe quel autre architecte, ses bâtiments sont instantanément reconnaissables. A chaque nouvel objet, il fait référence à ses constructions précédentes. Tout comme Gide, Le Corbusier a donc entièrement conscience de son rôle d'auteur dans l'architecture et revendique cette position.

En plus d'auto-références, difficiles à ignorer, Le Corbusier possède une large connaissance de l'histoire de l'architecture et des théories déjà formulées par ceux qui l'ont précédé. Il en résulte une architecture hyper-consciente d'elle-même, se positionnant franchement et intelligiblement dans une chronologie propre à cette science. Toutes ses références sont donc non seulement voulues, mais également assumées. De par ses multiples carnets de voyages, il montre au lecteur les lieux qu'il a visité et les détails auxquels il s'est attaché.

Toutes ces références conscientes empruntées au monde de l'architecture sont comme des fragments de miroirs reflétant des morceaux du passé théorique ou construit à l'intérieur même de bâtiments nouveaux. Cela inscrit d'autant plus fortement l'architecte de *La Villa Savoye* dans l'histoire.

Il existe également un dernier miroir très important dans *La Villa Savoye*. Il s'agit du cadrage sur la nature des alentours que forme le mur en béton sur le toit-terrasse. Cela fait entrer la nature dans l'habitation, comme si ce cadrage était une image de l'extérieur. Cette vue change au fil des saisons et suivant la position du spectateur, en faisant une image changeante et vivante. Elle est à mettre en parallèle avec le jardin principal de *La Villa Noailles*, ou avec *La Galerie des Glaces*.

L'Arc et le Palais des *Espaces d'Abraxas*, vus depuis le Théâtre.

Architecture et construction 5.

Ricardo Bofill - Los espacios de Abraxas

Marne-la-Vallée, 1978 - 1982

Dans les Espaces d'Abraxas, Ricardo Bofill et son bureau Taller de Arquitectura font partie de ceux qui ont poussé à l'extrême la réinterprétation du classicisme, rendant ainsi leur oeuvres directement identifiables à leur style. Bofill définit en effet sa vision de l'architecture comme « l'art de structurer des espaces, de créer de nouveaux symboles, de développer le langage classique »[1] et il s'inspire de Palladio, Brunelleschi ou Borromini qui utilisaient ce langage dans sa forme pur et dans son sens premier. Il utilise un tout nouveau langage classique afin d'offrir à une population modeste une habitation noble. Il transforme les logements sociaux afin de répondre à la crise rationaliste et fonctionnaliste de son époque, dont les barres de logements répétitives font nécessairement partie. Par une « démonumentalisation » des symboles classiques, il monumentalise l'habitat collectif. Ceci est en effet rendu possible par la diminution des coûts grâce à la préfabrication industrielle, innovation de son époque.

L'ensemble est composé d'un Palais, d'un Théâtre et d'un Arc, et six cent logements sont répartis dans ses trois volumes. Ils

1 Annabelle d'Huart, *Ricardo Boffil, Taller de Arquitectura, Los espacios de Abraxas : el palacio – el teatro – el arco*, Equerre, Paris, 1981, p.14

Façade intérieure du Théâtre.

sont tous composés de manière horizontale, en reproduisant le schéma socle - colonnade - entablement, ainsi que verticale, en respectant la superposition constructive. Mais les formes classiques connues sont rendues étrangères par leur assemblage insolite et leur nouvelle fonction. Il invente ainsi un nouveau vocabulaire éclectique, il met en abyme un par un les éléments fondamentaux de l'architecture : « chaque élément architectural fixé par la convention de l'Art de bâtir, tel que la Porte, la Fenêtre, la Colonne, l'Escalier, peut à son tour être investi d'une valeur symbolique »[1].

Ce « glissement sémantique »[2] offre un renouveau aux éléments constructifs. « A Marne-la-Vallée, le mot colonne est un vocable qui participe à une mécanique de recherches ayant pour objet un nouveau vocabulaire. »[3] Par exemple, les colonnes du Palais sont rendus creuses afin d'être habitées. Dans le Théâtre, elles se transforment même en colonnes de verre, pour offrir des verrières aux appartements. Néanmoins, Bofill respecte le sens premier de la colonne qui était à la base ce qui restait d'un mur percé de fenêtres. Ainsi, « chaque élément est poussé jusqu'à l'extrême de ses articulations logiques, à la limite de la disproportion et du déséquilibre »[4].

1 Annabelle d'Huart ; *Ricardo Boffil, Taller de Arquitectura, Los espacios de Abraxas : el palacio – el teatro – el arco*, Equerre, Paris, 1981, p.8
2 *Ibid.* p.125
3 *Ibid.* p.125
4 *Ibid.* p.115

Malgré son ingénieuse transformation du langage classique, Bofill avouera quelques années plus tard qu'il n'a pas réussi à changer la ville et ses grands ensembles. Sa vision rejoignait les utopies de Ledoux ou de Boulée, mais il avait bien conscience que l'époque n'était peut-être pas prête à abandonner ses convictions : « Pour le moment nous encourons le risque d'employer un langage incompréhensible pour le grand public, comme celui de faire « l'architecture de l'Architecture » »[1]. L'auteur craint donc parfois de rester incompris lorsqu'il fait part de sa nouvelle vision.

1 Annabelle d'Huart ; *Ricardo Boffil, Taller de Arquitectura, Los espacios de Abraxas : el palacio – el teatro – el arco*, Equerre, Paris, 1981, p.124

Troisième niveau : Mise en scène

Si l'architecte est donc le premier personnage de son oeuvre, qu'il utilise comme manifeste ou comme messagère, c'est le spectateur qui en est le second, car c'est lui le récepteur. Auteur et récepteur dialoguent par l'intermédiaire de l'oeuvre architecturale.

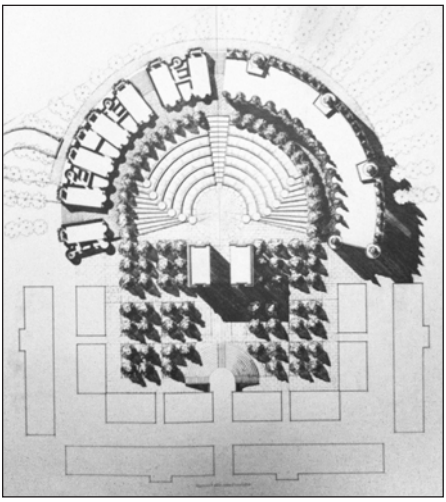
Évidemment il y toujours la conscience de la présence du spectateur dans l'architecture. C'est en effet pour lui qu'elle est bâtie, pour qu'il puisse investir librement ses espaces. Néanmoins, certaines réalisations architecturales ont été conçues afin de ne pas le laisser insensible à l'expérience spatiale. En effet, l'architecte cherche parfois à le solliciter pleinement par l'intermédiaire de son bâtiment. En utilisant le procédé de mise en abyme, il atteint entièrement ce but : illusions, brouillage des repères, ou encore répétitions des éléments sont des stratagèmes utilisés pour l'impressionner et pour le rendre membre actif de l'oeuvre.

En laissant le spectateur interpréter son oeuvre, l'architecte propose une ouverture. Umberto Eco parlait ainsi d' « oeuvre ouverte » lorsque les « créateurs proposent une oeuvre à achever, ou plutôt un type d'oeuvre qui, bien que matériellement constituée, reste ouverte à une continuelle germination interne »[1].

L'architecture devient une mise en scène qui a besoin d'un spectateur pour exister. Il est donc invité à regarder attentivement. Par la mise en abyme, le bâtiment lui procure des points de vue inédits sur sa position dans l'espace.

Comme dans les arts, ces nouveaux points de vue permettent au spectateur de comprendre d'autant mieux les coulisses de l'oeuvre étant donné que la réflexion se fait à son échelle.

1 Umberto Eco, *L'oeuvre ouverte*, Editions du Seuil, Paris, 1965



Plan des *Espace d'Abraxas*.

Architecture et échelles 3.

Ricardo Bofill - Los espacios de Abraxas

Marne-la-Vallée, 1978 - 1982

Ricardo Bofill, avec Taller de Arquitectura, s'est beaucoup intéressé à l'échelle de la ville. *Les Espaces d'Abraxas* à Marne-la-Vallée, achevés en 1982, se veulent pleinement intégrés dans l'image urbaine malgré leur caractère introverti. Bofill veut faire de ce projet un monument dont le symbole est la porte de la ville. Les colonnes colossales, couvrant parfois jusqu'à douze étages, ainsi que les rues intérieures monumentales du Palais dialoguent sans modestie avec la ville. Pour fragmenter cette masse, les éléments classiques sont décomposés afin de s'adapter à l'échelle du logement. De plus, ce qui regarde l'intérieur de l'ensemble est dans une échelle réduite par rapport à l'extérieur. Par exemple, l'Arc au milieu du grand espace intérieur ne fait que neuf étages, contre dix-neuf étages pour le Palais. De petits portiques aux sommets triangulaires sont répartis sur l'axe de symétrie pour marquer les entrées du grand vide central. Chaque élément est mis en abyme afin d'accompagner la transition à des échelles différentes, passant de celle de la ville à celle de l'homme.

De plus, Bofill joue avec ces différentes échelles afin de déstabiliser le visiteur et de rendre son expérience unique. La répétition des éléments et leur brusque changement d'échelle produit un effet de vertige.

Le bâtiment offre des percées, des cadrages sur son macrocosme, la ville, afin d'offrir au spectateur une mise à distance pour mieux la comprendre. « L'architecture configure un univers clos qui devient une structure communautaire puissante : les vides bâtissent des fenêtres et des portes urbaines qui découpent partiellement la ville donnée à voir comme un décor. Comme dans un tableau, on encadre les réalités extérieures, et ce recul, cette distanciation les interroge. »[1] Il compare également le grand vide central à un espace baroque qui a conscience de tous les points de vue dans l'espace. Chaque trou, chaque interstice est ainsi à mi-chemin entre une porte et une fenêtre. L'Arc par exemple est une porte qui sert de transition d'un espace à un autre, mais il permet aussi de cadrer une percée sur la ville dont le spectateur peut profiter lorsqu'il se trouve dans l'espace central.

1 Annabelle d'Huart, *Ricardo Boffil, Taller de Arquitectura, Los espacios de Abraxas : el palacio – el teatro – el arco*, Equerre, Paris, 1981, p.116

Galerie des Glaces.

Architecture et illusions 1.

Jules-Hardouin Mansart - La Galerie des Glaces

Château de Versailles, 1678-1684

La Galerie des Glaces, construite entre 1678 et 1684 d'après le projet de Mansart pour Louis XIV, possède des dimensions démesurées pour l'époque. Éclairée par 17 fenêtres, elle est revêtue de 357 miroirs, soit 21 miroirs sur chacune des 17 arches qui font face aux fenêtres. Cet exploit technique a été réalisé dans le but de refléter les immenses jardins à la française situés devant la galerie en sont intérieur. En effet, « pour la première fois dans l'Histoire, un architecte avait eu l'idée géniale de faire entrer la lumière extérieure et les jardins dans le décor d'un palais. »[1]

Grâce à la présence des glaces, Mansart met donc en abyme l'extérieur à l'intérieur de la *Grande Galerie*, en jouant avec les dimensions. « S'inspirant des cabinets de glaces, l'architecte en bouleverse l'échelle et les effets : les passants sont pris à se refléter alors que l'image des parterres et du jardin se multiplie autour d'eux, mille fois rendue par ces murs de miroirs de taille exceptionnelle. »[2] Bien que la galerie

1 Jacques Thuillier , Christine Albanel et Pierre Arizzoli-Clémentel, *La Galerie des Glaces, Histoire et Restauration*, Edition Faton, Paris, 2007

2 Emmanuelle Lequeux, *Le Jeu royal des illusions*, in *Beaux-Arts* n°261, mars 2006

soit réellement borgne sur sa face est, l'impression ressentie par le visiteur en est toute autre. Les images qui miroitent à la surface des vastes glaces qui la composent sont changeantes au gré des occupants, de l'heure et des saisons. Le paysage est donc vivant et éphémère, aussi bien du côté ouest que du côté est de la galerie.

Le jeu de reflets est également repris à l'extérieur du château, dans les dimensions et l'orientation données au grand bassin situé au milieu des jardins. Celui-ci s'allonge avec précision dans un axe est-ouest, reprenant ainsi l'axe de l'astre solaire. Il est alors facile d'imaginer les couchers de soleil se reflétant sur toute la longueur de la surface de l'eau, renvoyant ainsi les derniers rayons de jour se refléter une nouvelle fois sur la paroi est de la galerie des glaces. Le mécanisme de miroirs ainsi mis en place est d'une grande complexité. Il permet ainsi, en certaines heures du jour, de capturer les rayons du soleil à l'intérieur du château du Roi-Soleil, de les mettre en abyme de celui-ci.

L'*Ombrière* du Vieux-Port.

Architecture et illusions 2.

Norman Foster - L'Ombrière du Vieux-Port

Marseille, 2013

Pour le projet du réaménagement du Vieux-Port, la ville de Marseille souhaitait rendre les quais à la population en les libérant du trafic automobile et en les redessinant. Elle désirait également ajouter un objet plus artistique au projet, quelque chose qui fascine les gens afin que ce nouveau lieu devienne très vite un des points névralgiques de la cité.

Grâce à l'*Ombrière*, proposée par Foster, ce but est atteint. Il s'agit en réalité d'une toiture fine et très aérienne qui semble délicatement déposée au sommet de minces pilotis rectilignes. Le tout est entièrement recouvert de miroirs, reflétant tour à tour le ciel, la mer, les bateaux, les passants, ... Cette structure offre de l'ombre aux activités portuaires, tout en ayant une emprise au sol réduite au minimum afin que ce qui se déroule dans la fraîcheur de la zone ainsi obscurcie puisse occuper l'espace au mieux.

Le Vieux-Port est non seulement à nouveau offert aux passants, mais celui-ci a alors besoin d'eux pour se réaliser pleinement, comme l'indique la présence de cette vaste *Ombrière*. En effet, les miroirs permettent de capturer les passants, de les refléter à l'intérieur même de la ville. Il s'agit ici d'un large

miroir-piège, qui reflète tout élément contribuant à la vie du lieu. Cette toiture acquiert une certaine autonomie puisqu'elle est changeante, se métamorphosant au gré de la luminosité, des nuages, des vagues et, bien sûr, au gré des parcours des habitants. Elle devient comme vivante à travers leur présence.

Ce miroir-piège rend donc conscients les visiteurs de leur propre présence, en leur renvoyant leur image. Ceux-ci deviennent alors personnages actifs. Il leurs donne également une conscience plus complète du lieu dans lequel ils se trouvent, par l'image transformée qu'il renvoie, les obligeant à en faire une lecture différente. En effet, en brouillant les repères habituels, il force les visiteurs à trouver leur propre compréhension du projet. Finalement, en leur proposant ce jeu de reflets, il les rend nécessaire à l'espace ainsi dessiné, puisqu'ils deviennent les personnages principaux de cette grande toile vivante.

La mise en abyme est donc présente à plusieurs niveaux dans ce projet. S'il « regarde de tous [ses] yeux »[1], le visiteur a la possibilité de comprendre certains mécanismes grâce à la présence d'un reflet transformé de la réalité. Bien sûr, une nouvelle fois, l'auteur compte sur la présence d'un spectateur curieux et actif, afin que celui-ci perce à jour certains points clés.

1 Préface de Bernard Magné de *La Vie mode d'emploi*, Georges Perec, Le livre de poche, Fayard, 1978, p.9

Quatrième niveau : Mise en jeu

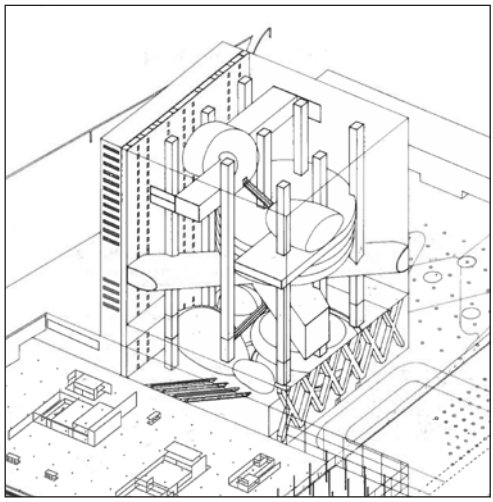
Miroir transformant ou déformant de l'oeuvre, la mise en abyme est donc un outil pour interagir avec le spectateur et pour le tenir en haleine.

Il arrive que l'auteur veuille aller plus loin. Pour cela, il instaure un jeu avec le spectateur en lui offrant une lecture plus complexe ou différente de son oeuvre. C'est en lui suggérant un minimum nécessaire qu'il peut l'entraîner à vouloir déchiffrer la suite. Ce spectateur se transforme alors en joueur, il est un membre actif de l'oeuvre.

L'architecte va parfois même plus loin que le simple jeu avec le spectateur, comme le montre James Wines. Par une déformation totale de l'architecture, il en transforme sa nature. Il se joue du langage de la construction, il déconstruit l'architecture. Quel est donc son but ? Cette architecture dénaturée de son langage traditionnel est semblable à une oeuvre d'art, elle communique à travers sa différence. C'est ainsi que l'architecte procède afin de réaliser une oeuvre inédite et humoristique, qui n'a plus d'autre fonction qu'être esthétique et surprenante.

C'est à vous maintenant lecteur de jouer le jeu.

« LA MISE EN ABYME LITTÉRAIRE PERMET D'INSÉRER À L'INTÉRIEUR D'UNE *CONSTRUCTION* UNE AUTRE *CONSTRUCTION* APPAREMMENT ÉTRANGÈRE, QUI EN FAIT, REPREND SOUS UNE AUTRE FORME UN CONTENU DÉJÀ PRÉSENT DANS L'ŒUVRE. [...] CHAQUE *ARCHITECTURE* DANS CETTE RELATION CONCOURT À ÉCLAIRER LA SIGNIFICATION DE L'AUTRE. LES DEUX *CONSTRUCTIONS* SE RÉFLÉCHISSENT SIMULTANÉMENT. IL EN RÉSULTE UN JEU DE MIROIRS QUI STRUCTURE L'ŒUVRE. »



Vue axonométrique de la *Bibliothèque de France*.

Architecture intra-muros 3.

OMA - Rem Koolhaas - Bibliothèque de France

Paris, 1989

Le projet pour la Bibliothèque de France de OMA peut être vu comme une grande boîte qui contient des objets flottants. C'est une immense bibliothèque qui contient en elle-même des bibliothèques qui sont chacune destinées à une fonction différente : Bibliothèque de l'image et du son, Bibliothèque d'actualité, Bibliothèque d'étude, etc. Véritable mise en abyme de la connaissance, la bibliothèque rappelle l'écrit de Borges, *la Bibliothèque de Babel*, dans une version plus moderniste. En effet, « la bibliothèque est interprétée comme un bloc solide d'information, un emmagasinage de toutes les formes de mémoire »[1] C'est donc un exemple tridimensionnelle de cette bibliothèque des connaissances, à l'échelle d'un pays.

De plus, elle peut être vue comme une machine dont l'enveloppe transparente en suggère les mécanismes. A l'extérieur, on peut deviner la position et la forme des volumes lorsque ceux-ci rencontrent la façade. Ce n'est qu'en rentrant dans le bâtiment, en empruntant son parcours, qu'on peut comprendre ses mécanismes internes. Les objets flottants - les galets, la spirale, la coquille ou encore la boucle de Möbius -

1 Jacques Lucan, *OMA - Rem Koolhaas*, Electa, Paris, 1990, p.128

sont des entités indépendantes reliées verticalement par les neuf ascenseurs. « Puisqu'elles ont été définies comme des creux, les spatialités des bibliothèques individuelles peuvent être explorées selon leur logique inhérente, indépendamment les unes des autres, de l'enveloppe externe et des contraintes habituelles de l'architecture, y compris des lois de la gravité. »[1] Ce sont des mondes flottants libérés de toutes contraintes environnantes, contenus dans un monde régulier, un cube parfait. Le macrocosme, qui doit se montrer régulier et statique, peut exprimer toute son irrégularité et sa dynamique par l'intermédiaire de ses microcosmes.

Cette liberté des objets intérieurs provoque un jeu de parcours chaotiques qui illustre bien les espaces piranésiens. La circulation par les ascenseurs mène à des destinations toutes différentes les unes des autres, et les quelques escaliers mécaniques, ainsi que la rencontre occasionnelle entre certains volumes, complexifiant d'autant plus le parcours du visiteur. La Bibliothèque de recherche, qui se trouve au sommet du vide, est comme l'apothéose de ce système complexe : elle fonctionne comme un ruban de Möbius, comme une boucle infinie, avec son sol qui se transforme en cloison, puis en plafond, pour redevenir cloison. De plus, la transparence des planchers participe également au jeu entre le visiteur et le bâtiment : « Le sol est en verre : il révèle les « trésors » du bâtiment mis en scène. »[2]

1 Jacques Lucan, *OMA - Rem Koolhaas*, Electa, Paris, 1990, p.128
2 *Ibid*. p.131

Peeling Project.

Architecture et langage de la construction 6.

James Wines - BEST Products

Etats-Unis, 1971-1979

En 1971 commence la collaboration entre James Wines, accompagné de son agence SITE, et la compagnie commerciale BEST. Ayant une vision négative du rationalisme et du fonctionnaliste du Mouvement moderne international, Wines voit ici l'occasion d'expérimenter l'hybridation entre architecture et art en transformant les boîtes commerciales, d'ordinaires toutes semblables, en manifeste critique des conventions architecturales de la société. Son principe « De-architecture » affirme une architecture tangible et éphémère, une architecture qui parle de déconstruction avec humour et désordre. Elle devient le matériau brut, la matière sujette de l'art. En effet, pour Wines, les bâtiments ont le pouvoir d'agir sur le subconscient de la société, ils ont une importance sociologique et ils deviennent donc des oeuvres communicantes.

Wines va au-delà de certaines conventions fonctionnelles et symboliques de l'architecture : la forme en tant qu'extension de la fonction - « Form follows function » comme l'affirmait Louis Sullivan - devient « le contenu en tant qu'extension de

Indeterminate Facade.

son contexte »[1]. Il a donc une vision évolutive et adaptative de l'architecture, il ne croit pas à ses valeurs permanentes et à ses archétypes primitifs. C'est donc de manière ironique et provocante que les projets de SITE mettent en abyme de manière artistique le langage de l'architecture, à l'image du maniérisme de Giuliano Romano au seizième siècle, qui avait rompu avec les symboles du classicisme. L'architecture devient un jeu de déconstruction.

Plus concrètement, en changeant très peu la structure au niveau physique, Wines réussit à inverser la signification du bâtiment et à avoir ainsi un très grand effet au niveau psychologique. Il utilise principalement la brique comme revêtement, matériau qui renvoie à l'idée de massivité, et il la rend aérienne et instable grâce à une structure primaire en métal et en béton. Dans le *Peeling Project*, SITE plie les angles de la façade en brique, comme si elle n'était qu'un simple papier peint qui se décollait, renversant ainsi le langage de la construction, mais affirmant son statut de rénovation et d'ajout à la façade. Cette forme de mise en abyme montre la construction par la déconstruction, elle montre l'envers du décor. Elle est fonctionnellement inutile mais elle rend les mécanismes intelligibles. Dans l'*Indeterminate Facade*, c'est comme si le bâtiment miroitait de manière figée l'effet du temps, car il se

1 Pierre Restany and Bruno Zevi, *SITE : architecture as art*, Academy Editions, Londres, 1980, p.15

trouve dans un état instable entre construction et démolition. Le bâtiment critique certains aspects de la tradition des fausses façades typiques de son époque. Enfin, dans le *Tilt Showroom*, la façade toujours en briques se soulève comme la porte d'un hangar et ainsi « the function is not expressed but simply 'revealed' »[1]. SITE réinterprète ici de manière ludique le formalisme de l'architecture moderne, où la forme se libère pour nous surprendre.

1 Pierre Restany and Bruno Zevi, *SITE : architecture as art*, Academy Editions, Londres, 1980, p.27

Cinquième niveau : Mise en rêve

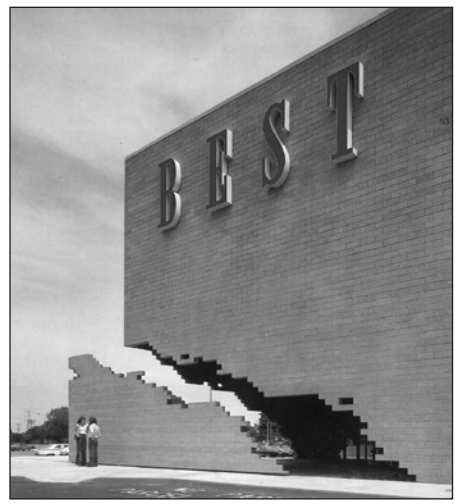
La mise en abyme comme reflet de l'architecture ou de la construction, comme messagère de l'auteur, comme prise de contact avec le spectateur, ou encore comme plateau de jeu de l'architecture. Telles sont les applications de la mise en abyme, plus une.

Cher lecteur, vous voici au dernier niveau, vous voici au bord de l'abyme. C'est dans les pages suivantes que vous allez découvrir la dernière utilisation du procédé que nous traitons ici.

Nous avons pu voir que celui-ci est souvent utilisée lorsque l'architecte veut questionner, expérimenter, comprendre, réinventer. Il teste les limites de l'architecture. Chacun de ses projets étant une nouvelle expérience, la mise en abyme est son laboratoire. Lorsqu'il l'utilise à son degré extrême, l'oeuvre entière est remise en question. N'est-elle qu'illusion, leurre ? Ses limites sont effacées, on ne sait plus où elle commence ni où elle s'arrête. En se démultipliant, en s'effaçant par endroits, elle devient infinie. Elle fourmille à l'intérieur d'elle-même, elle se complexifie. Comme un artiste, l'architecte ne veut plus se limiter à son tableau qui est défini par quatre côtés et enfermé dans un cadre rectangulaire. Il veut lui ouvrir la porte d'un autre monde, un monde rêvé.

André Gide est fasciné par le monde du rêve : « Je vis ma vie d'avance et quand de mon rêve je m'éveille, je crois la vie le rêve et le rêve la réalité. »[1] Les limites entre rêve et réalité se confondent ainsi pour lui. En suggérant des choses qui paraissent impossibles, l'architecte trompe le visiteur, il le déstabilise. Celui-ci perd alors tous repères spatiaux, il ne reconnaît plus la réalité. Et c'est là où le rêve s'ouvre à lui, faisant confusion de deux mondes. Parfois même, il peut trouver dans cet autre monde un secret.

1 André Gide, Journal 1887-1925, Gallimard, Paris, 1996, p.70



Notch Project.

Architecture et limites 2.

James Wines - BEST Products

Etats-Unis, 1971-1979

Dans ses bâtiments pour les magasins BEST, James Wines a la volonté d' « abolir la distinction artificielle entre l'architecture et son environnement »[1]. En effet, il conçoit l'architecture à partir de l'extérieur vers l'intérieur. Le bâtiment peut donc être vu comme une mise en abyme de son environnement, comme une prolongation de son contexte, voire même comme un reflet transformé. Le bâtiment sort de son cadre, il devient une œuvre qui abolit ses propres limites, comme la peinture des *Ménines* de Vélasquez où le tableau sort de son cadre. « L'architecture n'existe pas sans contexte, qu'il soit social, politique, culturel, technique, ou écologique. »[2] C'est pourquoi Wines et son agence SITE critiquent « l'intégration passive du bâtiment »[3] vu comme un objet hétérogène à son contexte. Il veut estomper les limites entre architecture et environnement et utiliser ainsi l'environnement comme matériau de l'architecture.

Dans le *Notch Project*, l'angle de l'entrée principale est

1 Marie-Ange Brayer, *James Wines & SITE architecture dans le contexte - architecture in context*, HYX, Orléans, 2002, p.20

2 *Ibid.* p.6

3 Pierre Restany and Bruno Zevi, *SITE : architecture as art*, Academy Editions, Londres, 1980, p.7

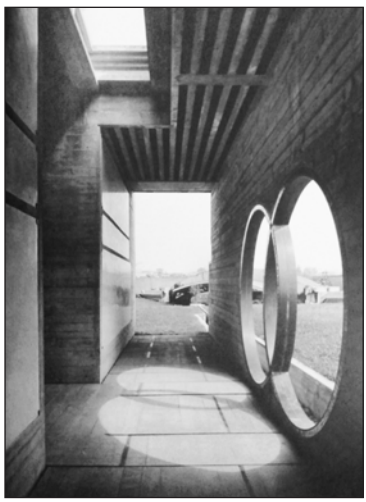
décroché afin de faire rentrer la place à l'intérieur du bâtiment. Ce qui paraît être une désintégration de l'élément permet en fait son intégration, à la fois dans son environnement mais également dans le monde de l'art. L'architecture « cesse d'être un objet autarcique pour devenir un objet « envahi par ses propres implications contextuelles » »[1].

Ceci pose alors la question du fini et du non-fini. Les Beaux-Arts avaient défini l'idéologie du fini grâce à l'utilisation de la symétrie et de la régularité. Le bâtiment fini est donc vu comme un monologue, ce que Wines cherche à tout prix à éviter en le transformant en objet d'art qui communique avec ses spectateurs de par sa fonction linguistique. Il réinterprète alors le bâtiment boîte sans fenêtre car il est fonctionnellement absurde et visuellement inintéressant.

La mise en abyme est ici un outil pour abolir les limites de l'œuvre en lui offrant une ouverture hors d'elle-même. Elle permet de soulever la problématique de la notion de non-fini, que Bruno Zevi définit ainsi : « It was expressed in the Medieval and Baroque towns, where no building is complete in itself or isolated, but defines its own image through the integration of other components. »[2]

1 Marie-Ange Brayer, *James Wines & SITE architecture dans le contexte - architecture in context*, HYX, Orléans, 2002, p.8

2 Pierre Restani and Bruno Zevi, *SITE : architecture as art*, Academy Editions, Londres, 1980, p.9



Temple du *Brion Cemetery*.

Architecture et illusions 3.

Carlo Scarpa - Brion Cemetery

Vénétie, 1978

Lorsque Scarpa dessine le *Brion Cemetery*, il a conscience du visiteur qui se promènera dans les lieux. On le ressent par exemple dans l'utilisation de deux fenêtres circulaires qui s'entrecoupent dans le petit temple. Celle-ci sont dessinées à échelle humaine ici, mais ont également été reprises à d'autres échelles à travers le cimetière. Le spectateur peut voir à travers elles. Les cercles dessinent alors un cadre autour d'un point de vue particulier du projet, invitant au dialogue, à l'ouverture d'un discours.

Ce projet à pour vocation de susciter des questions. De par les objets imposants et distinctifs qui permettent au visiteur de se repérer dans les lieux, de par les mécanismes de poulies qui permettent le mouvement d'une grille de verre, tout participe à rendre le visiteur curieux, à l'interroger.

Il possède donc une réelle importance pour Scarpa, comme on peut le lire dans le numéro du Global Architecture qui lui est dévoué : « The Brion cemetery helps clarify the link between its author and the culture of the place »[1]. La culture vénitienne et les vénitiens ont donc leur rôle à jouer dans ce projet. Scarpa

1 GA 50, *Carlo Scarpa, Cemetery Brion-Vega*, A.D.A Edita, Tokyo, 1979, p.2

Bassin du *Brion Cemetery*.

les prend en compte afin de mettre en place un lien entre lui même, auteur, et eux, spectateurs.

« The other pole in Brion cemetery where attention is concentrated is the « small temple » resting on a glass mirror »[1] Le miroir est très présent dans son projet, utilisé comme base même de la construction. Le temple est ainsi construit directement à sa surface. Les murs de soutènement deviennent des bassins de rétention d'eau aux formes polygonales et fractionnées. Scarpa semble s'amuser à refléter le monde des vivants sur la surface d'abymes infinies symbolisées par ces bassins géométriques. Il y ajoute des escaliers qui s'enfoncent dans l'eau, perturbant la lecture du visiteur, lui faisant perdre ses repères. Il devient alors compliqué de poser une limite claire entre le monde réel et le monde subaquatique. Les reflets et les ombres se joignent également à la confusion. L'éphémère devient le maître mot des lieux, rien n'est plus statique, tout change. « Le lieu n'est donc pas un espace fini [...] : il s'ouvre plutôt au paysage environnant en faisant de l'horizon de celui-ci sa propre limite. »[2] Il en résulte un espace qui semble labyrinthique et mystérieux au visiteur. Ce dernier est alors plongé dans un monde infini.

En plus de jouer avec les reflets et les ombres, Scarpa s'évertue

1 GA 50, *Carlo Scarpa, Cemetery Brion-Vega*, A.D.A Edita, Tokyo, 1979, p.4

2 Maria Antonietta Crippa, *Carlo Scarpa : la pensée, le dessin, les projets*, Mardaga, Liège, 1985, p.62

également à perturber l'oeil du spectateur en répétant un grand nombre de fois le dessin de l'escalier, par les poutres et les caissons des toitures en béton, les corniches, les marches horizontales alignées, encerclées par de l'herbe ainsi que par le rythme donné par le coffrage vertical et régulier du béton.

Toutes les constructions du cimetière sont disposées dans un vaste parc extérieur, dont la composition rappelle celui du jardin-paradis. En effet, la recherche d'un achèvement esthétique est aisément visible, renouant avec le mythe du paradis perdu, espace de toute splendeur et de toute perfection. L'ensemble fait donc référence à un jardin mythique que l'on devine à travers lui. Il y a, de ce point de vue-là, également, une mise en abyme. Il traite ici d'une splendeur « qui confie à la beauté la possibilité de s'affranchir des limites de la condition humaine, et échappe en même temps aux étroites implications rationalistes, en privilégiant [...] le rêve et la nostalgie. »[1]

Le jeu entre auteur et spectateur est donc total, c'est-à-dire que le deuxième est consciemment manipulé par le premier, que chaque mouvement ou réflexion du deuxième a été planifié et espéré par le premier. L'auteur a besoin du visiteur pour que son projet se réalise pleinement. Tout comme Perec attend un lecteur-détective pour ses livres, Scarpa attend un visiteur-explorateur pour ses constructions.

1 Maria Antonietta Crippa, *Carlo Scarpa : la pensée, le dessin, les projets*, Mardaga, Liège, 1985, p.61

The Universe Cascade.

Architecture et illusions 4.

Charles Jencks - The Garden of Cosmic Speculation

Écosse, 1989

Dans *The Garden of Cosmic Speculation*, Jencks s'est inspiré des formes de la nature afin de façonner un jardin aux formes organiques et franches. Cet architecte est fasciné par le monde des sciences. Le chapitre qu'il consacre aux spirales dans son ouvrage sur le jardin des spéculations cosmiques le montre bien. Il y explique les principes des spirales à l'état naturel et fait un parallèle avec la suite de Fibonacci et le nombre d'or.

Il se base donc sur des règles mathématiques pour le projet du jardin, transposant les courbes naturelles des plantes à une échelle plus grande. L'ensemble est une composition d'imitations de proportions naturelles. L'idée du miroir est clairement déjà présente à ce niveau de son oeuvre.

Dans chaque fragment du jardin, on ressent fortement l'idée de jeu. Ce dernier mot est à relever puisqu'avec Jencks, il s'agit effectivement d'un jeu conscient entre auteur et spectateur. Dans la partie du jardin nommée *Undulating Walls*, cet aspect ludique est par exemple complètement assumé comme

Fenêtres de *Undulating Walls*

il l'écrit : « part of a garden game that awaits completion. »[1] Le jeu est bien présent, attendant un spectateur actif pour se réaliser pleinement.

Dans ce même espace, sa façon d'utiliser trois paires de fenêtres parfaitement alignées les unes aux autres nous permet de reconnaître l'utilisation au premier degré de la mise en abyme. Le deuxième cadre est, sous le bon point de vue, en abyme du premier, créant un dialogue entre les deux, ouvrant une fenêtre sur l'infini.

C'est lorsque Jencks traite le thème de l'escalier que nous pouvons apercevoir au mieux cette ouverture. En effet, il va au-delà du simple rapport spectateur-auteur. Par sa façon d'interpréter les rapports mathématiques naturels, par la mise en scène des formes qui en résultent, par l'utilisation d'écrans tels que des surfaces d'eau, il dirige le spectateur dans un monde plus vaste, un monde qu'on peut qualifier d'onirique.

Dans la partie nommée *The Universe Cascade*, il met en scène un escalier qui semble s'agrandir au fur et à mesure de son ascension pour donner l'impression au spectateur de devenir démesuré et sans fin. En effet, son achèvement à lieu sur le toit du bâtiment auquel il mène, sur une surface sans fonction.

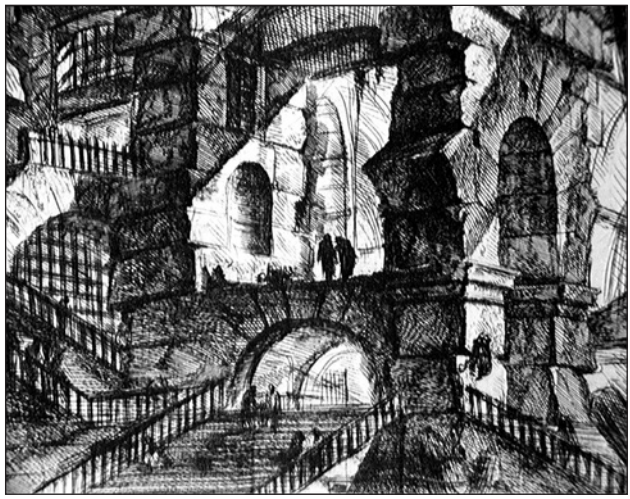
1 Charles Jencks, *The Garden of Cosmic Speculation*, Frances Lincoln Ltd, 2005, p.46

Ce geste est donc purement visuel, afin de mieux désorienter le spectateur pour que celui-ci puisse profiter entièrement de l'expérience sensorielle dont il est sujet. Bien sûr, la référence aux escaliers des prisons de Piranèse, est aisément identifiable. Bien que l'architecte ne la mentionne pas directement dans son ouvrage, il est impossible d'imaginer qu'il n'avait pas connaissances de ces gravures lorsqu'il a dessiné ce projet.

Il utilise cette même idée de désorientation dans une petite construction réalisée avec la participation de James Stirling. Au sujet de l'escalier de ce bâtiment, il écrit : « I designed [...] a bizarre stair for climbing up to the deck. Because this plateform was unusable in a conventional sense, we christened the whole foam *The Nonsense*. L'architecte est bien sûr tout à fait conscient de l'effet qu'il produit, il le recherche même ainsi qu'il l'avoue : « This was to create a new form of disorientation. »[1] « The steep stair is designed for single alternative steps, while the syncopating squares in gray also disorient the sense of balance. »[2].

C'est ainsi qu'opère Jencks pour ouvrir devant les yeux du spectateur : il s'amuse à le perdre pour mieux le retrouver, au coeur d'une mise en abyme qui tend vers l'infini.

1 Charles Jencks, *The Garden of Cosmic Speculation*, Frances Lincoln Ltd, 2005, p.38
2 *Ibid.*, p.41



Carceri.

Architecture et illusions 5.

Giovanni Battista Piranesi - Carceri

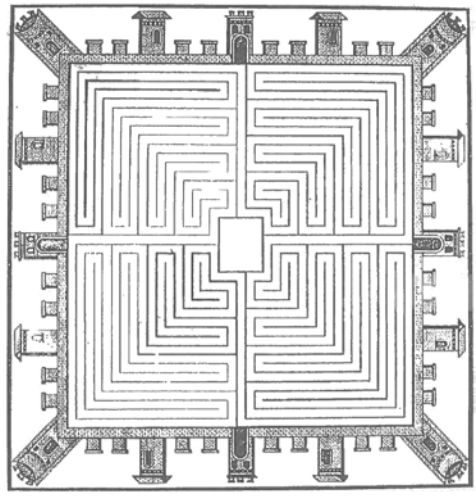
Italie, 1745

Bien que Piranèse n'ait à notre connaissance construit qu'un seul bâtiment, il entre en scène, ici, dans la partie architecturale, puisqu'à travers ses gravures, c'est l'espace qui est réfléchi et travaillé.

« Dans les *Prisons*, [...] il nous semble être dans un monde sans centre qui ne cesse de s'étendre. »[1] C'est-à-dire, une sorte de monde infini où le concept classique d'espace n'existe plus. Puisque ces compositions sont impossibles, l'oeil du spectateur est perturbé. Piranèse opère en un brouillage des repères qui met l'observateur face à un lieu inextricable et mystérieux. Les escaliers, qui occupent une grande partie des volumes, semblent ne mener nulle part. Ils sont construits dans un espace dont les limites ne sont pas visibles. L'ensemble peut être un intérieur ou un extérieur, sans pour autant que la lumière soit clairement compréhensible.

Le très grand nombres d'éléments architecturaux disparates associés dans ces gravures n'aident pas le spectateur à se retrouver dans cet enchevêtrement nébuleux. Ceux-ci sont en effet disposés dans chacun des tableaux, à l'intérieur du

1 Mario Praz, *Mnémosyne*, Editions Gérard-Julien Salvy, Paris, 1986, p.182



La ville labyrinthe de Pompéi.

vaste volume et sans logique apparente du point de vue du parcours. Il est impossible d'imaginer cet espace réel puisqu'il ne respecte pas les règles de la logique.

Avec les dessins des *Prisons*, nous sommes sans aucune hésitation dans un espace sans repères, autrement dit, un labyrinthe. Piranèse s'est inspiré, pour les imaginer, des traditions crétoise, grecque et romaine même, où le labyrinthe est la règle dans la construction des villes. On le voit dans l'exemple ci-dessus de la représentation de Pompéi par les Romains. On peut bien sûr y lire également une référence au mythe crétois fondateur de l'architecture, soit celui de Dédale et du Minotaure. De la même façon qu'un labyrinthe fut bâti pour dissimuler un monstre par le premier architecte reconnu, il est ici utilisé afin d'emprisonner les âmes condamnées.

Représenter une prison, lieu de la contrainte par excellence, comme un espace infini peut paraître paradoxal au premier abord. C'est pourtant dans cette dimension sans fin que repose la contrainte, puisqu'il fait référence à la perte à l'intérieur d'un espace sans règles.

Le lien entre Piranèse et la mise en abyme existe de plusieurs points de vue, comme le résume de façon assez complète Didier Laroque : « Piranèse développe les pièces compliquées de son oeuvre comme s'il avait déposé un sens en son centre. Le goût de l'énigme recouvre le goût du centre, d'un centre

possible. Ce secret semble être une surface réfléchissante et vacante, apte à renvoyer l'image du spectateur. Il y a un vide fascinant, hypnotique, qui est celui de la pensée, que nous tentons chaque jour diversement de combler. »[1]

On comprend donc que la toute première définition de Gide, lorsqu'il fait référence à l'héraldique - domaine dans lequel la mise en abyme est le fait de placer quelque chose au centre d'un écu - se retrouve ici. Le miroir, la conscience de l'auteur et du spectateur, ainsi que le jeu suggéré par le labyrinthe sont également présents. On peut même y lire un rapport à l'abyme pure, c'est-à-dire à l'attrait du vide, soit l'apothéose de la mise en abyme, « où Piranèse touche presque au néant »[2].

Dans les Prisons, il n'y a aucun secret en fin de compte. Piranèse les a réglées parfaitement, afin que seule l'énigme demeure. Plus le spectateur cherche à comprendre et plus l'énigme se dérobe devant lui. C'est cet effet qui est recherché par le graveur, c'est cela qu'il trouve beau. Les choses invisibles le fascinent et encore plus, l'idée qu'elles puissent exister. « Cela seul déploie la perspective jusqu'au vertige. »[3]

« Dans la mesure où il est présent, l'objet ne cesse de disparaître. Dans la mesure où il disparaît, il impose, il crie sa présence. »[4]

1 Didier Laroque, *Le Discours de Piranèse, L'Ornement Sublime et le Suspens de l'Architecture*, Les Editions de la Passion, Paris, 1998, p. 154

2 *Ibid.*, p. 153

3 *Ibid.*, p. 154

4 Yves Bonnefoy, *Les tombeaux de Ravenne*, in *L'Improbable*, Mercure de France, Paris, 1980, p.26

«EST MISE EN ABYME TOUT MIROIR INTERNE RÉFLÉCHISSANT L'ENSEMBLE DU RÉCIT PAR RÉDUPLICATION SIMPLE, RÉPÉTÉE OU SPÉCIEUSE.»

Lucien Dällenbach, *Le Récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*

«EST MISE EN ABYME TOUT MIROIR INTERNE RÉFLÉCHISSANT L'ENSEMBLE DE L'*ARCHITECTURE* PAR RÉDUPLICATION SIMPLE, RÉPÉTÉE OU SPÉCIEUSE.»

Blur Building de nuit.

Architecture et limites 3.

Diller + Scofidio - Blur Building

Yverdon-les-Bains, 2002

Dans le *Blur Building* réalisé pour l'Expo 02 en Suisse, architectes, artistes et ingénieurs ont travaillé ensemble pour concevoir un bâtiment invisible, en suspension au-dessus du lac. Celui-ci naît de la matière première de son environnement : l'eau. Elle est pompée du lac et retransmise par des jets sous pression dans un état de brume, s'adaptant selon la météorologique. Le nuage devient son environnement, il est une partie de celui-ci et il abolit ses limites entre intérieur et extérieur. C'est un mélange de nature et d'artifice. La structure en tenségrité constitue le squelette du bâtiment, sur lequel la technologie permet d'ajouter sa peau, qui disparaît pendant la nuit et le rend ainsi éphémère. Le projet est donc constamment en état de construction de lui-même.

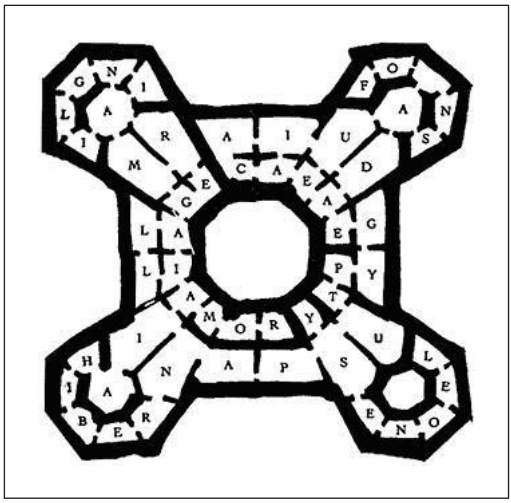
Diller et Scofidio ont ici mis en abyme la nature première du bâtiment : grâce à la technologie, ils transforment son langage et sa raison d'être. Il est comme un reflet trouble de lui-même. Sans mur et sans toiture, il n'abrite plus, il n'a plus de fonction, il n'est plus. C'est un rêve. « Featureless, depthless, scaleless, spaceless, massless, surfaceless, and contextless »[1], c'est un

1 Aaron Betsky (et al.), *Scanning : the aberrant architecture of Diller + Scofidio*, Whithney Museum of American Art, New York, 2003, p.93

pavillon sans but, où il n'y à rien à y faire. Le seul enjeu est de procurer une expérience inédite au visiteur. En troublant sa vision et son ouïe, ce nuage lui ôte tous ses repères, le plongeant dans un abîme sensoriel.

Les architectes avaient également conçu un imperméable - qui n'est resté qu'au stade de projet - que revêtirait chaque visiteur afin d'identifier les autres personnes à proximité. Ce qu'ils qualifiaient de «radar-social» aurait indiqué le degré de comptabilité entre les individus qui se croisent, selon la couleur qu'il aurait reflétée. On comprend alors la volonté de Diller et Scofidio de concevoir un « bâtiment » qui a besoin du spectateur pour exister, pour en former sa matière.

Ainsi, Diller et Scofidio combinent l'architecture et la technologie pour étendre les possibilités du bâtiment, pour réaliser des rêves qui étaient impossibles autrefois. N'est-ce qu'illusion ? Les conventions spatiales sont perturbées et la continuité géographique et remise en jeu. Le bâtiment n'est plus qu'un fluide, qu'une masse vide, comme si la mise en abyme poussée à l'extrême l'avait fait disparaître.



Plan de la bibliothèque dans *Le Nom de la Rose*.

Architecture intra-muros 4.

Jorge Luis Borges - La Bibliothèque de Babel

1941

La *Bibliothèque de Babel* est une nouvelle où littérature et architecture se mélangent afin d'ériger une œuvre infinie. Véritable lieu mystique, la Bibliothèque est formée d'une multitude de pièces hexagonales - pour les idéalistes, l'hexagone est la forme qui représente l'espace absolu - qui paraissent toutes semblables, mais qui abritent chacune des ouvrages différents. Chaque hexagone est traversable par ses deux côtés ouverts, depuis lesquels on aperçoit également les étages inférieurs et supérieurs. La Bibliothèque s'étend donc horizontalement et verticalement. Une glace placée dans le couloir « double fidèlement les apparences »[1], ce qui pose la question de l'infini : est-il dû à l'illusion ou existe-t-il vraiment ?

La Bibliothèque est une mise en abyme de l'univers, c'est son microcosme, sa réflexion parfaite à l'échelle humaine, elle comprend toutes ses vérités afin d'en devenir sa clé de lecture :

« Quand on proclama que la Bibliothèque comprenait

1 Jorge Luis Borges, *La Bibliothèque de Babel* dans *Fiction*, Gallimard, Paris, 1983, p.71

tous les livres, la première réaction fut un bonheur extravagant. Tous les hommes se sentirent maîtres d'un trésor intact et secret [...] L'univers justifié, l'univers avait brusquement conquis les dimensions illimitées de l'espérance. »[1]

Elle est un monde dans un monde, elle regroupe tous les ouvrages sur toutes les choses qui existent. De plus, la Bibliothèque qui doit être infinie est une preuve que le monde est lui aussi infini, étant donné qu'elle en est sa réflexion. Borges affirme même que les parties du microcosme sont identiques à celles du macrocosme, ne distinguant ainsi plus l'un de l'autre :

« Je dis qu'il n'est pas illogique de penser que le monde est infini. Le jugé limité, c'est postuler qu'en quelque endroit reculé les couloirs, les escaliers, les hexagones peuvent disparaître - ce qui est inconcevable, absurde. »[2]

Cette notion d'infini se retrouve dans la démultiplication des éléments à chaque échelle : en passant des pièces hexagonales, au mur, à l'étagère, au livre, aux pages, aux symboles, chaque élément se met en abyme pour n'arriver qu'à l'essentiel, à la vérité. De plus, l'axiome « la Bibliothèque existe ab aeterno »[3], est une preuve supplémentaire qu'elle est mise en abyme du monde, elle existera aussi longtemps qu'il existera.

Dans son roman *Le Nom de la Rose*, Umberto Eco a donné vie à la bibliothèque de Borges afin d'en faire le lieu clé de son intrigue. Il la considère également comme l'incarnation physique des connaissances du monde, comme son miroir. Perchée en haut d'une tour, c'est dans celle-ci que se trouve la solution de l'enquête. Eco la montre comme un véritable labyrinthe piégé, où seuls les initiés, le bibliothécaire et son assistant, sont capables de se repérer. Le bibliothécaire aveugle fait le lien entre les deux mondes, malgré sa vision manquante, car il est un des seuls à connaître le mystère et à pouvoir circuler dans cet espace qui est impossible et interdit,

1 Jorge Luis Borges, *La Bibliothèque de Babel* dans *Fiction*, Gallimard, Paris, 1983 p.76
2 *Ibid.* , p.81
3 *Ibid.* p.73

comme les mondes labyrinthiques dessinés par Piranèse.

« Dans un labyrinthe, tout se répète ou paraît se répéter : corridors, carrefours et chambres. L'esprit supérieur qui le conçoit - philosophe ou mathématicien - le connaît fini. Mais l'errant qui en cherche inutilement la sortie l'éprouve infini, comme le temps, l'espace, la causalité. »[1]

Dans ses écrits, Borges a fréquemment utilisé la notion de mise en abyme du monde :

« Je ne me suis pas contenté d'inventer ce jeu. Je méditais sur ma demeure. Toutes les parties de celle-ci sont répétées plusieurs fois. Chaque endroit est un autre endroit. Il n'y a pas un puits, une cour, un abreuvoir, une mangeoire ; les mangeoires, les abreuvoirs, les cours, les puits sont quatorze [sont en nombre infini]. La demeure a l'échelle du monde ou plutôt, elle est le monde. »[2]

On comprend donc tout son intérêt pour les mystères du monde. Ce n'est qu'en le réduisant à notre échelle, en le transformant en une bibliothèque, qu'on peut mieux l'analyser afin de le comprendre. « On espérait aussi, vers la même époque, l'éclaircissement des mystères fondamentaux de l'humanité : l'origine de la Bibliothèque et du Temps. »[3] Est-ce que Borges considère les écritures, c'est-à-dire le savoir, comme la clé du monde ? Il pousse alors la réflexion plus loin : « La certitude que tout est écrit nous annule ou fait de nous des fantômes… »[4] Ne sommes-nous que le miroir, le reflet d'une écriture ?

La mise en abyme a alors ici un rôle révélateur de vérités supérieures, en réduisant le macrocosme en microcosme. Mais à force de vouloir résoudre certains mystères, elle ouvre d'autres questions et met en évidence davantage de complexités, ce qui risque de perdre et de donner le vertige à un lecteur-visiteur mal avisé.

1 Préface de Caillois Roger, Jorge Luis Borges, *Labyrinthes*, Gallimard, Paris, 1953, p.11
2 Jorge Luis Borges, *L'Aleph*, Gallimard, Paris, 1967, p.89
3 Jorge Luis Borges, *La Bibliothèque de Babel* dans *Fiction*, Gallimard, Paris, 1983, p.77
4 *Ibid.* p.80

Mise en perspective

Vous arrivez maintenant au terme de cette histoire. Vous l'avez compris, le procédé de mise en abyme est complexe et il s'interprète différemment selon les points de vue, étant donné qu'il n'a pas été utilisé littéralement en architecture jusqu'alors. La recherche que nous avons faite se veut néanmoins la plus objective et complète que possible. Comme l'oeuvre qui est laissée ouverte afin de se réinventer continuellement, la mise en abyme est un sujet tout autant expansif. En effet, telle une construction à tiroirs, un récit fait référence à un autre récit et l'oeuvre architecturale en mène à une autre. Ce jeu de références miroitées ne s'arrête jamais.

Cependant, certains principes demeurent clairs. C'est d'abord une figure de rhétorique qui permet à l'architecte d'expliciter une construction, un projet, un ensemble architectural. C'est également un moyen de rendre l'oeuvre communicative, et donc d'offrir un contact entre l'auteur et le spectateur à travers l'oeuvre. Certains architectes vont plus loin en introduisant des contraintes. Celles-ci deviennent un jeu expérimental dont l'auteur a lui-même choisi les règles. Parfois même, l'architecte se joue de son oeuvre au point de la priver de ses limites, la rendant infinie et onirique. Ce sont les derniers niveaux de cette utilisation graduelle de la mise en abyme qui sont les plus riches et qui nous tiennent le plus en haleine. C'est là où l'architecture se transforme en défi à relever.

Cher lecteur, l'étude des cas traités ci-dessus démontre que les possibilités d'application de la mise en abyme sont infiniment riches, ce que vous ignoriez sûrement avant d'avoir commencé cette histoire. Nous ne l'avions pas soupçonné non plus avant d'entamer notre recherche. De plus, certaines oeuvres possèdent simultanément plusieurs aspects de la mise en abyme. Il ne tient maintenant qu'à vous de les identifier.

Ainsi, rappelons que la mise en abyme est un outil pour l'architecte, et non un but un soi. Si elle devient un but, c'est là où la frontière entre art et architecture disparaît, car elle remet en question les fondements de l'architecture. Savoir l'utiliser à bon escient diminue donc les risques de se perdre dans ses méandres et de réaliser un projet qui demeurera incompris du spectateur. Il est effectivement, avec

l'architecte, co-responsable de l'oeuvre car il a lui aussi son sens à lui donner. De même que le visiteur investit à chaque fois un lieu ou un espace différemment, l'architecte qui se sert de la mise en abyme peut offrir une constante réinvention de l'architecture.

En effet, l'auteur est conscient de ce qui a été fait avant lui, mais il cherche souvent à en donner sa nouvelle vision. La mise en abyme est une perpétuelle remise en question de l'oeuvre et de l'architecture. Elle est une réponse à cette volonté incessante d'innover et de tester les limites, ce qui la rend si captivante.

Cher lecteur, même si vous êtes probablement sorti troublé de cette lecture, nous espérons que vous n'y êtes pas resté indifférent et que vous avez trouvé sans trop d'encombres la sortie de cet abyme sans fond. Il ne tient qu'à vous maintenant de réfléchir à ce sujet, et qui sait, vous trouverez peut-être la mise en abyme là où personne ne l'avait soupçonnée.

Si vous jouez le jeu, vous verrez alors la mise en abyme tels deux miroirs.

Deux miroirs. Placés l'un en face de l'autre, ils se dupliquent et échangent leur reflet à l'infini.

TABLE DES MATIÈRES

Mise en bouche

Premier niveau : Mise en reflet

Aldo Rossi - *Architecture et échelles 1.*
Ragnar Östberg - *Architecture intra-muros 1.*
Donato Bramante - *Architecture intra-muros 2.*
Peter Behrens - *Architecture et langage de la construction 1.*
Gunnar Asplund - *Architecture et langage de la construction 2.*
Robert Mallet-Stevens - *Architecture et limites 1.*

Second niveau : Mise en présence

La Mezquita - *Architecture et langage de la construction 3.*
La Ville de Rome - *Architecture et échelles 2.*
Le Corbusier - *Architecture et construction 4.*
Ricardo Bofill - *Architecture et construction 5.*

Troisième niveau : Mise en scène

Ricardo Bofill - *Architecture et échelles 3.*
Jules-Hardouin Mansart - *Architecture et illusions 1.*
Norman Foster - *Architecture et illusions 2.*

Quatrième niveau : Mise en jeu

OMA - Rem Koolhaas - *Architecture intra-muros 3.*
James Wines - *Architecture et langage de la construction 6.*

Cinquième niveau : Mise en rêve

James Wines - *Architecture et limites 2.*
Carlo Scarpa - *Architecture et illusions 3.*
Charles Jencks - *Architecture et illusions 4.*
Giovanni Battista Piranesi - *Architecture et illusions 5.*
Diller + Scofidio - *Architecture et limites 3.*
Jorge Luis Borges - *Architecture intra-muros 4.*

Mise en perspective

BIBLIOGRAPHIE

BETSKY Aaron (et al.), *Scanning : the aberrant architecture of Diller + Scofidio*, Whithney Museum of American Art, New York, 2003

BORGES Jorge Luis, *L'Aleph*, Gallimard, Paris, 1967

BORGES Jorge Luis, *La Bibliothèque de Babel dans Fiction*, Gallimard, Paris, 1983

BORGES Jorge Luis, *Labyrinthes*, Gallimard, Paris, 1953

BRAYER Marie-Ange, *James Wines & SITE architecture dans le contexte - architecture in context*, HYX, Orléans, 2002

BRIOLLE Cécile, FUZIBET Agnès et MONNIER Gérard, *Mallet-Stevens, La Villa Noailles*, Editions Parenthèses, Marseille, 1990

CALVINO Italo, *Défis aux labyrinthes II, Textes et lectures critiques*, Editions du Seuil, Paris,1991, traduit en 1993

CASTEX Jean, *Renaissance, baroque et classicisme, Histoire de l'architecture 1420-1720*, Editions de la Villette, 2004

CRIPPA Maria Antonietta, *Carlo Scarpa : la pensée, le dessin, les projets*, Mardaga, Liège, 1985

ECO Umberto, *Le Nom de la Rose*, B. Grasset, Paris, 2012

FANELLI Giovani et GARGIANI Roberto, *Histoire de l'architecture moderne : structure et revêtement*, PPUR, Lausanne, 2008

GA 50, *Carlo Scarpa, Cemetery Brion-Vega*, A.D.A Edita, Tokyo, 1979

GUARDE J. Agustin Nunez, *La Mezquita [de Cordoba]*, Intuco SL, Cordoue, 1987

d'HUART Annabelle, *Ricardo Boffil, Taller de Arquitectura, Los espacios de Abraxas : el palacio – el teatro – el arco*, Equerre, Paris, 1981

LAROQUE Didier, *Le Discours de Piranèse, L'Ornement Sublime et le Suspens de l'Architecture*, Les Editions de la Passion, Paris, 1998

LEQUEUX Emmanuelle, *Le Jeu royal des illusions*, in *Beaux-Arts* n°261, mars 2006

LOUIS Pierre André, *Le labyrinthe et le mégaron, L'architecture et ses deux natures*, Mardaga, Sprimont, 2003

LUCAN Jacques, *OMA - Rem Koolhaas*, Electa, Paris, 1990

JENCKS Charles, *The Garden of Cosmic Speculation*, Frances Lincoln Ltd, 2005

MEIER Richard, *Le Corbusier : Villa Savoye, Poissy, France*, 1929-31, GA 13, A.D.A. Edita Tokyo, 1977

ORTELLI Luca, *Ragnar Östberg, Municipio di Stoccolma*, Electa, Milan, 1990

PRAZ Mario, *Mnémosyne*, Editions Gérard-Julien Salvy, Paris, 1986

RESTANY Pierre and ZEVI Bruno, *SITE : architecture as art*, Academy Editions, Londres, 1980

ROSSI Aldo, L'architecture de la ville, Infolio, Gollion, 2001

SANTARCANGELI Paolo, L*e livre des labyrinthes, Histoire d'un mythe et d'un symbole*, Gallimard, Paris, 1967

SUMMERSON John, *Le langage de l'architecture classique, L'Equerre*, Paris, 1981

TALLER DE ARQUITECTURA Ricardo Boffil, Architectural Association, London, 1981

THUILLIER Jacques, ALBANEL Christine et ARIZZOLI-CLEMENTEL Pierre, *La Galerie des Glaces, Histoire et Restauration*, Edition Faton, Paris, 2007

SITES INTERNET

RICARDO BOFILL

http://www.ricardobofill.com

GIOVANNI BATTISTA PIRANESI

http://laboratoireurbanismeinsurrectionnel.blogspot.ch/2013/11/piranese.html

DIVERS

https://www.wikipedia.org/

CINÉMATOGRAPHIE

LEVY Jacques, *Urbanité/s*, Chôros, 2013

SOURCES DES IMAGES

La Mezquita de Cordoba

http://pasperdus.canalblog.comarchives200709106171312.html

GUARDE J. Agustin Nunez, *La Mezquita [de Cordoba]*, Intuco SL, Cordoue, 1987

Donato Bramante

SERLIO Sebastiano, *The five books of architecture*, Dover Publications, New-York, 1982

Ragnar Östberg

ORTELLI Luca, *Ragnar Östberg, Municipio di Stoccolma*, Electa, Milan, 1990

Peter Behrens

FANELLI Giovani et GARGIANI Roberto, *Histoire de l'architecture moderne : structure et revêtement*, PPUR, Lausanne, 2008

Gunnar Asplund

FANELLI Giovani et GARGIANI Roberto, *Histoire de l'architecture moderne : structure et revêtement*, PPUR, Lausanne, 2008

Robert Mallet-Stevens

BRIOLLE Cécile, FUZIBET Agnès et MONNIER Gérard, *Mallet-Stevens, La Villa Noailles*, Editions Parenthèses, Marseille, 1990

La Ville de Rome de Jules II à Sixte Quint

CASTEX Jean, *Renaissance, baroque et classicisme, Histoire de l'architecture 1420-1720*, Editions de la Villette, 2004

Le Corbusier

MEIER Richard, *Le Corbusier : Villa Savoye, Poissy, France*, 1929-31, GA 13, A.D.A. Edita Tokyo, 197

Ricardo Bofill

d'HUART Annabelle, *Ricardo Boffil, Taller de Arquitectura, Los espacios de Abraxas : el palacio – el teatro – el arco*, Equerre, Paris, 1981

Jules-Hardouin Mansart

http://www.lemonde.frcultureportfolio20051219l-eclat-retrouve-de-la-galerie-des-glaces_723018_3246.html

Norman Foster

http://blog.francedc.org/marseille-turns-from-crime-to-culture/

Oma - Rem Koolhaas

LUCAN Jacques, *OMA - Rem Koolhaas*, Electa, Paris, 1990

James Wines

RESTANY Pierre and ZEVI Bruno, *SITE : architecture as art*, Academy Editions, Londres, 1980

Carlo Scarpa

GA 50, *Carlo Scarpa, Cemetery Brion-Vega*, A.D.A Edita, Tokyo, 1979

Charles Jencks

JENCKS Charles, *The Garden of Cosmic Speculation*, Frances Lincoln Ltd, 2005

Giovanni Battista Piranesi

WILTON-ELY John, *Piranèse, les vues de Rome, les Prisons*, Arts et Métiers Graphiques, Paris, 1979

LOUIS Pierre André, *Le labyrinthe et le mégaron - L'architecture et ses deux natures*, Mardaga, Sprimont, 2003

diller + scofidio

BETSKY Aaron (et al.), *Scanning : the aberrant architecture of Diller + Scofidio*, Whithney Museum of American Art, New York, 2003

Jorge Luis Borges

http://www.lettresvolees.fr

REMERCIEMENTS

Nous remercions chaleureusement Nicola Braghieri, Michael Jakob, Luca Ortelli et Siobhan Rockcastle pour le temps qu'ils nous ont consacré.